GAME SOFTWARE

电子游戏软件 增刊

标准掌机 2005典藏

特稿

NDS创造了什么？

NDS大年鉴！

已发售游戏完全详解收录！

29款大热门周边完全图文攻略

NDS多角度研究！

帮你玩透NDS全部能力！

NDS入门趣味漫画

◆ 50款以上PSP游戏总动员

大众高尔夫／山脊赛车／合金装备ACID／真・三国无双／装甲核心 前线方程式／随身玩伴／恶魔战士／比波猴大全集／泡泡龙／LUMINES／炼狱／极品飞车 地下狂飙2／首都高BATTLE／新天魔界／密码兵器／麻将格斗俱乐部／PUYOPUYO狂热／文字方块大辞典……更多新作收录

◆ 2005年NDS新作大拼盘！

钢之炼金术师／逆转裁判／SD高达G世纪DS／高级战争DS／火影忍者3DS／咕噜咕噜滚滚兔／牧场物语DS／任天狗／恶魔城DS／银河战士猎人／马里奥赛车DS／动物之森……更多新作收录

◆ PSP大特辑

SONY掌机开发秘话 探究PSP诞生前后

PSP全方位分解 挖掘硬件每一角落

PSP全部性能彻底玩转！PSP周边大扫描！


标准掌机典藏
把握你的掌机生活



咱们的标准

如果能够做一本总结一年的关于掌机题材的书，那该多好。藉由这个念头，去年我们尝试着制作了《标准掌机典藏2003》，虽然以现在的眼光来看，那次出手显得有些不够大胆，内容上也稍显不够成熟，但反响很好，也获得了不少读者朋友的肯定，让编者深感欣慰。

假如说上次的特辑是编者一时热情的结果，这次我们勇于再次打造的《标准掌机典藏2005》就可以说是因广大读者的期待和呼声而生。正是在编者犹豫不决之际，大量读者的来信给编者以坚定的信心，是因为广大掌机迷需要这样一本书，因此全新的年度大餐我们就必须立刻照单选料，必须拿出最好的成品提供给广大玩家。

其实做一本具有绝对总结性的刊物特辑，是免不了被人扣上炒冷饭的名头的，因为很多类似题材的刊物都是在拿去年的东西来说事，这样当然很好，可以作为资料摆上案头，但如果说要从这样的书里得到什么关于未来的启示的话，就显得很勉强了。在不断地推翻自己的计划和设想后，编者决定以新的视点来重新策划这本《标准掌机典藏2005》——我们不妨把一只脚留在过去，因为这是保留传统和继承精华；我们也把另一只脚直接踏到了未来，因为显然明天、甚至以后的每一天，都有太多的惊喜值得我们现在就去了解，甚至收藏下来，见证未来。

在确定了目标后，于是我们创作了既属于贰零零肆也属于贰零零伍的《标准掌机典藏》。在制作的过程中，我们花费了大量的时间为广大读者精心挑选内容，在收藏价值、实用性以及欣赏性上都给予了最大的空间来收纳。完成后的《典藏》相信会给你带来不同以往的感觉，精美、成熟，也兼具特色。

希望每位掌机迷都能喜欢和欣赏这本书。

——风林

（2004）京新出报刊增准字第184号

主办单位：中国科协工程学会联合会
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
编辑部电话：010 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：010 64472177 64472919
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
定价：24元



SONY**的执念**

PlayStation Portable

毫无疑问，PSP成功了。SONY又一次成功地吸引到了原本那些对便携游戏机产品嗤之以鼻的人们。SONY是一家拥有魔法的公司，她总是用她充满技术含量与流行时尚的产品将人们的目光汇聚到一起。这一刻，我们感受到了前所未有的力量。

挑战者

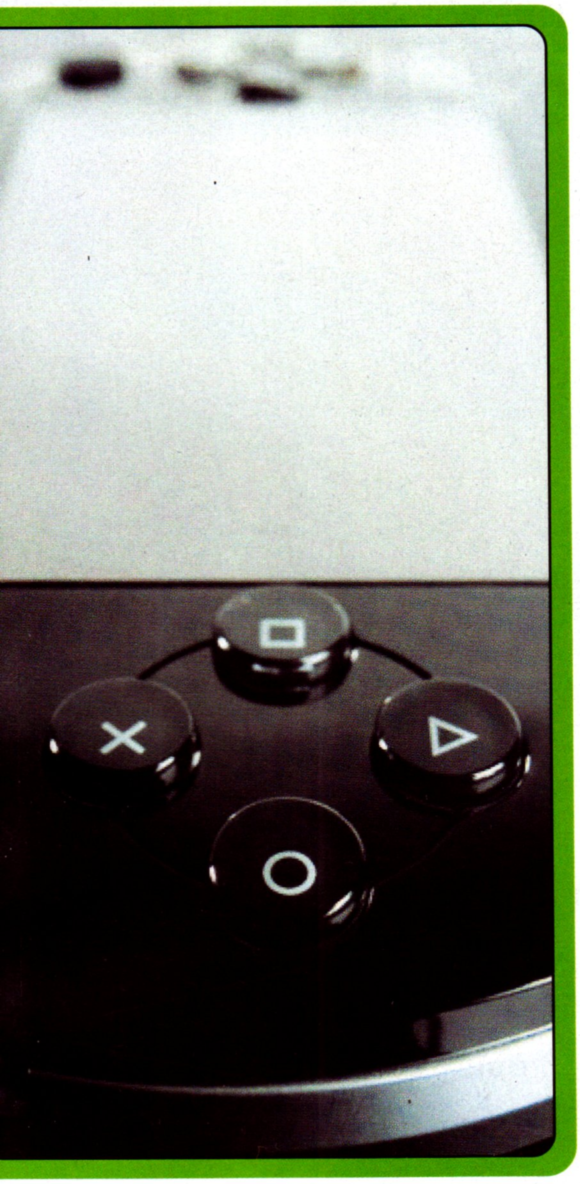
掌机市场前所未有的冲击

■PSP产品规格

■产品名称名	PSP (PlayStation Portable)
■主机标准色	黑色
■型号	PSP-1000
■价格	19800日元(含税20790日元)
■外形尺寸	约170×23×74毫米(包含最大突起)
■质量	约280克(含电池)
■中央处理器	PSP CPU(主频1~333MHz)
■内存	32MB
■内藏DRAM	4MB
■显示器	4.3英寸16:9宽屏TFT液晶屏,分辨率480×272,最大发色数1677万色
■使用电池时	最大亮度 180/130/80 cd/平方米
■使用外接电源时	最大亮度 200/180/130/80 cd/平方米
■音响	内藏立体声
■主要I/O	IEEE802.11b(Wi-Fi),USB2.0(mini-B),记忆棒,IrDA,IR remote(SIRCS)
■主要接口	记忆棒接口、USB端子、外接电源插口、主机电源输入、耳机/麦克风接口
■按键	方向键(上下左右)、模拟摇杆、○X□△键、LR键、START键、SELECT键、HOME键、POWER/HOLD键、亮度/音量调节键、无线LAN键(ON/OFF)、OPEN键(UMD开舱)
■电源	内置锂电池、外接交流电源
■电池使用时间	游戏时间4~6小时,电影播放时间4~5小时
■内置驱动	播放专用UMD驱动
■对应光盘	PSP GAME,UMD AUDIO(TBD),UMD VIDEO(TBD)
■对应格式	Video:H.264/AVC MP Level3
■Audio	ATRAC3 plus、MP3
■安全措施	加密方式:128bit AES
■著作权保护技术	MAGIC GATE
■限制	区码限制,视听年龄限制
■无线通信机能	Infrastructure 模式,AdHoc 模式(最多16 台同时联机)
■本体同捆周边(普通版)	专用外接电源,专用电池

标准掌机2005典藏

PSP CONTENTS





PSP，KEYMAN特别揭秘专访

佐伯雅司+精英SCE蓝图



PSP大解剖



主机分解、操作系统、通信机能、周边配件、音乐系统、电影系统、看图系统各角度全面研究



特集

PSP游戏彻底大盘点大介绍

17款已上市软件彻底攻略介绍

未来新作！30款热门游戏全面介绍！

聆听THE KEYMAN的真言！PSP的开发秘密以及今后的发展战略！





PSP究竟会给我们带来怎样的新游戏体验呢？相信大家都会对这个新世代的掌机有着很高的期待吧。我们这次的报道就将围绕对这些PSP计划的主管官员的采访来进行，看看这些把自己的命运与PSP紧紧相连的人们对于PSP有怎样的一种看法吧！

直面采访 第一发

今后的PSP上将会出现什么样的新游戏呢？

SCE的EVP畅谈PSP的发展蓝图

无线通信在游戏中应用的拓展性

——PSP有很多功能，像影像再生和网络等。但究竟能给我们带来什么样的新体验呢？

佐伯：会有很多，大家买了PSP之后请安心地把让您享受快乐的任务交给我们！的确PSP有很多功能，我们不会对用户做出任何的限制，您可以尽情地发挥它的机能。诚然，PS系列目前已经积累下了无比丰富的软件积累，但我们将不会固守成规，我们会尽力用强劲的机能为大家奉献出更新的游戏体验。

——您认为PSP的魅力在哪里？看起来好像游戏和以前的那些没有太大的差别啊。

佐伯：玩一下就会明白的，PSP将会产生很多新东西。比如像太鼓达人里的操作方式的变化，以及块魂里画面表现的变化。当然这些是需要开发人员的努力的，我们也会给他们创造最好的条件。此外还有网络机能，这将为PSP带来新的活力。

——今后像GOLF这样支持网络机能的作品还会增加吗？

佐伯：这是当然的。虽然不会所有的作品都会附加这个功能，但是在关键的作品中我想都会附加这个功能。在一些PSP的预告片里大家也能够看到运用网络功能进行游戏的场面，目前也有很多支持网络的游戏正在制作当中。

网络机能的有效应用

——游戏厂商对PSP的网络机能是个什么态度呢？

佐伯：初期就有像"麻雀格斗俱乐部"这样的作品出现，足以说明一切了。我们希望各厂家能够尽量把游戏做得简单一些，使大家能轻松地享受到网络游戏的乐趣。目前用户普遍感觉网络游戏的操作比较难，PSP将会让这个观点彻底消失。



SCE 形象理念总策划·高级经营干部

佐伯雅司

SCEJ的EVP(重要副社长),SCEI的理念总策划。在PSP的全体战略中担当市场开发总策划。



——今后对PSP的通信机能会有怎样的应用呢？

佐伯：有很多手段，比如各种数据的下载服务，各种活动的组织等等。而且PSP与PC间的互动性很高，与PC间的数据交换也将会是重点服务。

——今后在市场开发方面,PSP将会有怎样的动作呢？

佐伯：在春季我们将会有一系列的举措，当然具体的行动现在还不能讲了（笑）。不过我们将围绕着我们的理念，"不看不知道，一看全明了"。就是说不清楚PSP具体是个什么东西，也没有关系，只要您亲身体验一下就会发现它的优点。今后我们的一系列措施的目的就是将这个理念具体化，还请期待。

不求能玩很久，但求今朝拥有

——20790日元的价格的确是很有震撼力啊，是当初就这么定的吗？

佐伯：关于这个价格我也觉得很惊诧，最初定的价格可不是这个。我们的计划是50%的配件都由SONY自己生产，以此来降低成本。但实际上现在对于我们来说重要的是普及的数量，只有这样才能保证更多的厂商给我们提供软件资源。所以那时大家想要定一个今后不会让自己后悔的价格，之后就有了这样的价格，不过是我预想之外的。

——原来，看来PSP是作为SONY很有自信的主力产品，从而才定出这样一个价格的。

佐伯：嗯，毕竟已是5年没有发售新主机了。现在身边想购买PSP的人有很多，这点倒是和当初的PS和PS2时代是差不多。

——这么说反响还是不错喽？

佐伯：我们想把PSP打造成一个人人都会想要，而且拥有后会感觉与众不同的商品。前些日子和一个合作伙伴谈生意，去饭馆的时候就带了一个PSP去。结果大家一看到这个画面就立马被完全吸引了，争着玩大众GOLF，甚至连饭馆的服务员都盯着PSP看个不停。后来这段情节还被编在PSP的一个广告里了。

今后只有拼命努力了！

——销售目标是怎么样制定的？

佐伯：正如我们公开的，初回出货20万，首月50万。目前的预约量就有预定销售量的一半了，估计发售当天就会一抢而空。目前还有很多店铺没有拿到货，我们的近期目标就是要减少这样店的数量，保证PSP发售的顺利进行。

——这可是SONY第一次发售掌机，之前有做过详细的销售方法调查吗？

佐伯：当然会有。我们主要的销售理念就是，不希望PSP给人们的印象是一个专门的游戏机。游戏当然是PSP立足的根本，但同时也要让人清楚PSP不仅仅有游戏的乐趣。所以以游戏为基本，同时强调其他机能特点，将是我们要贯彻的宗旨。

——PSP之前NDS可是已经发售了，您有什么看法？

佐伯：没什么想法。因为我们这边的市场占有率还是零，现在根本不是考虑别人的时候。至于这个数字今后会变成50%还是80%，我们现在无法预计，我们现在只想把最好的软件能够奉献给广大用户。

——最后对于PSP，您还有什么想说的？

佐伯：这次对PSP的投入，我们SONY自然不用说，看得出就连这些软件商也是下了很大精力想把它做好的。当初PS在进入家用机市场时，占有率是0，现在却是85%。PSP我不知道能达到怎样的一个成绩，我也不知道要花多少时间才能看到结果。我只知道，努力地给用户奉献更好的服务，才是我们现在要做的。



直面采访
第二发

最先端技术与时尚设计的完美结合

PSP的设计机密



日野满利子
SCEJ 设计生产本部商品策划部部长

主要负责硬件的商品开发策划，曾经参与过PS、PS2及多种周边的商品策划工作。



伊藤雅康
SCEJ 设计生产本部设计2部部长

PSP的设计工作总负责人，过去参与过很多硬件的设计工作，PS2、PSX专用的网络适配器及内置硬盘皆是他的作品。

开发之初就已经确定了这种设计理念

——首先我们来谈谈PSP的设计理念吧。

伊藤：首先社长和日野以及我进行了一次谈话，是围绕如何开展PSP的设计工作而开始的。后来我们就制作了很多模型，大约有100多个吧，里面就有两个屏幕的（笑），还有和现在成品相差无几的模型。

——是说和成品很接近了？

伊藤：没错，只是厚度上存在有差异，左右的宽度是基本没什么变化。

——背面呢？

伊藤：也没什么变化，只是最后为了让机器拿起来更舒服，就在背面制作了隆起的部分。但实际是在这样的模型之后，我也和很多设计者进行了很多的谈话，将很多人的意见逐渐融合在一起，于是就向着最终成品形态逐步的前进了。在整个的设计过程中，我们还制作了大约15个左右的模型。

——不过终究成品还是与当初的模型没什么区别啊。

伊藤：对，因为设计的理念以及追求这种时尚感觉的大方向没有变，所以才会这样。

——颜色在最初就定为黑色了？

日野：最初模型的颜色是黑色与银色，最终成品也是采用的这个方案。主要的出发点是希望大家把目光集中在高水平的画面上，所以采取了这种比较不耀眼的颜色。当然2003年的E3我们也展出了很多不同颜色的展品，也收到了很多热情用户的反馈。所以今后我们也将参考这些意见，致力于多种颜色的PSP的开发。

——整个工作大概是在什么时候开始的？

日野：如果只算设计工作的话，是2003年9月。

——不是吧？设计期间这么短？

日野：是啊，非常短（笑）。因为时尚娱乐这个东西很强调时效性的，我们必须尽可能压缩我们的工作时间。这是我们第一次设计掌机，工作过程中有很多预想外的困难及意外发生，这样算起来的话这么短的时间能做完也是不错了。

——有没有从一开始就确立的细节呢？

日野：首先就是想拥有能让人充分享受游戏画面的大屏幕，所以一开始就确定了要用16：9的画面，以及屏幕的大小。还有就是想要继承PS系列的按键操作感，其他的就是创作团队集体的理念糅合在一起而产生的点子了。

SCEJ首台掌机设计工作的苦难之旅

——经过这样的讨论后，终于做出了模型。不过模型要比成品薄很多。

日野：是啊，一开始伊藤拿着这个模型进来的时候，大家都觉得有点发蒙。这么大的机器却这么薄，哪放得下零件啊（笑）。



伊藤：对啊，是有点没戏（笑）。于是首先这个厚度就被否了。之前就已经确定要使用UMD格式的软件了，所以UMD驱动的厚度加上液晶屏幕以及主板，从物理层面上来讲是根本放不下的。除了上面说的这些，机器里还要放入保护用的金属板等等，所以厚度的增加就是不可避免的了。

日野：除了伊藤所说的这些意见，就机型方面我们也做了其它的尝试。我们尝试了许多种不同的机体设计，包括折叠型机体等等。在总的测试一遍了之后，我们确定了方向，就是设计一款能够轻松便携方便使用的主机。

——这之后就开始专心与厚度作战了？

伊藤：对。而且宽度也有问题，本来是想再宽一点的，但再宽就将严重影响便携性，于是宽度就最终定为这样了。

日野：掌机的尺寸及重量是非常重要的，还有电池容量与持续游戏时间的关系，这些都是我们不得不考虑的。而且最初按键方面的设计我们还完全没有考虑到。

伊藤：没错，如果按最初的设想，按键都是黑色的话，实际看起来效果并不是很显眼。于是就用透明的按键来替代黑色的，还在上面用激光写上圆圈叉子等符号，这样效果看起来就很不一样了，虽然这样做对工艺的要求非常高。

——看起来成品的屏幕还要比模型大一些。

日野：没错，我们希望尽可能地把屏幕加大。

——PS系列主机的模拟摇杆有2个，怎么PSP只有1个呢？

日野：开始我们想在PSP上也增加这种新科技产物，不过考虑到实际操作时，如果输入的精度稍差，那就很有可能出现操作失误，所以最终我们决定只安一个摇杆。这样的好处就是方便操作，同时保证了输入的准确度。尤其是在玩赛车游戏等的时候，可以非常轻松地只用一只手来操作，相信感觉一定会非常好。

——掌机按键的耐久度也是一个很重要的地方吧？

伊藤：我们用机械做了50万次的点键测试，摇杆也做了精密的测试，根据得出的数据我们也对机体做了不同程度的改良，相信耐久度方面是绝对没有问题的。

——那电池方面的设计呢？

伊藤：我们的基本设计理念中对电力供应的要求是"让大家只要想玩，就可以玩，而且还能保证用户玩到高兴为止。"而且还要考虑到整体的外观设计与尺寸，我们考虑到整体功率、尺寸及重量等很多因素，最终我们把电池做成了可拆卸式，玩家可以准备两块电池，随时保持电力供应。

——这么说来设计电池的工作还真的是很要花一些心思呢（笑）。

日野：没错。因为不仅要单纯地考虑理想状态下大家的需要，还要想到更多的因素，比如外观设计、尺寸等等。

——XMB这个操作系统的背景很漂亮哟。

日野：对吧，其实这个背景的颜色主题会在每个月发生变化，将会以符合当月气氛的颜色做背景。

——这可真是太棒了，最后您还想说点什么？

日野：在PS2发售之后其实我们也是在不停地继续着我们的工作的，这样会有很多不同型号的机器出现。PSP也是一样，相信以后会有更轻巧更时尚的PSP出现，敬请各位期待。

这个就是PSP最初的模型了！

↓一虽然是第一个模型，但与最终的成品相差无几。在宽度上面二者几乎完全一样，不过模型要比成品的厚度薄很多。





直面采访
第三发

只有PSP才能做到的独特娱乐享受究竟会是什么？

探求PSP的软件战略

PSP的主要软件策略

——与现有的主机相比，PSP将会有哪些与众不同的地方吗？或说它的卖点会是什么？

桐田：最初听到PSP的话，大家会有PS2的软件效果能够在PSP上实现，也就是说能把PS2的软件拿到外面随身携带游玩，这是给人的最强烈的印象。所以我们也将以尽量这个想法为基础，同时将一些新元素加到游戏里面，来给人一些全新的游戏体验。

——您说到全新的体验，我首先想到的就是通信机能。

桐田：这是肯定会应用的，首先要用无线通信功能，这样就可以和身边的朋友们一起连线打机了。比如像大众GOLF这样的游戏，如果大家一起在郊外玩的话感觉一定是不一样的。之后我想像FF11这样的服务器连接型的MMORPG也是可以实现的。

——PSP也有下载数据的功能，这个机能将会得到怎样的利用呢？

桐田：今后发售的一些游戏，会用到下载数据这个服务。现在还不是公布的时候，但今后一定会有详细情报出现。说起来感觉会像是"从天而降的游戏"一样（笑）。

——那下载的数据会是用记忆棒来保存吗？

桐田：当然是一个方法，不过通过USB接口来使用各种记录体的话，记忆棒绝不会是唯一的选择。而且在经过格式转换之后，数据还可以传到PC上，所以说我们会有很多选择。



SCEJ 高级路线制定责任人
桐田富和

SCEJ的软件开发战略路线的负责人，主要引导者。多罗系列的提案就是他提出并贯彻实施的，不仅作品取得了成功，他自己也作为多罗的生父而名扬四海。

PS2与PSP的关系是？

——PSP会与PS2进行联动吗？

桐田：当然会有这样的计划，而且正在实施中。不过真正连接起来的话，是不会有PS2是爸爸PSP是儿子这样的感觉，而是一个相互影响的关系。具体的还不能透露，不过现在的确是有一个有趣的RPG计划正在进行中。

——今后会有USB端口的周边或软件出现吗？

桐田：现在具体的可实施计划是没有的，不过现在的确是有这样的计划在策划中。USB将会极大地扩展PSP的适用性，所以我们不可能不考虑这样的方案。

——同时发售的游戏中有大众GOLF和随身玩伴，选择的理由是？

桐田：其实我感觉这个不应该是我来回答，而是由广



大用户来回答（笑）。大众GOLF毕竟是深受广大用户喜爱的作品，所以出现完全没什么可奇怪的。我们要做的只是增加它的对战功能，以及去除繁琐的操作。多罗的话我本人是很希望看到的（笑），以前虽然在家用机上取得了成功，但那种带着它到处走而且随时对话的这种形式，当然还是以掌机这种形式来表现是再适合不过的了。

——PSP的用户多以学生和年轻人为主，对于这个年龄段的用户有没有特别针对的软件呢？

桐田：像大众GOLF这样的游戏是完全不挑年龄的，不过今后我们当然会推出面向年轻人甚至更低龄层的游戏。其实开始我还没有这样的想法，只是价格确定之后，低价格使得很多低年龄段的用户也能够拥有PSP，那时我想：看来不做是不行了（笑）。虽然有点预料之外，但我们一定会努力迎合各年龄层用户的需要，还请各位期待。

直面采访
第四发

不仅是拥有PS系软件的掌机

探求PSP今后的计划及发展

PS家族的全新成员

——首先请您在PS家族里给PSP定个位。

细谷：简单说的话，是一个拥有PS系的遗传基因的家族分支。既拥有PS家族强大的软件支援，同时又拥有可以随身携带随时游玩的全新特性。感觉就像是把所有的游戏都随身携带一样。

——但总感觉它和现有的掌机比起来在哪里显得不太一样……

细谷：说明的话会比较困难，如果实际的试玩一下您就会明白。这绝对是一个在画面、声效、操作感及娱乐拓展性上都要远超现有掌机的新掌机。我个人认为，PSP表现的绝对是至今为止没人能在掌机上实现的一种新境界。

——感觉似乎PSP的目标年龄层比较高。

细谷：当初PS发售的时候并没有特定要吸引某些年龄层，要说目标的话那就是所以喜欢游戏的人。所以PSP也是一样，只会将注意力放在提供给大家优质的娱乐感受上。



——那主机的价格也是各年龄层都能接受的一个价格，目前的销售情况怎么样了？

细谷：对于价格我很满意，这样我们的竞争力又加强了。我们预定2004财年内全世界出货300万。相信看到别人的PSP，感受到它的优势之后，想买的人也会增加（笑）。

——除了游戏之外，音乐和影像软件的开发进程怎样了？

细谷：目前有很多公司都决定加入影像及音乐软件的开发，目前很多计划都在进行中，最近BANDAI还发表了影像软件"机动战士高达"的情报。

PSP在娱乐方面的无限发展

——现在影像软件DVD可是主流啊，UMD的反响怎样？

细谷：各厂商的反映都不错，有很多厂商都决定要参与UMD软件的开发。相信在PSP的普及量达到一定程度之后，还会有更多的厂商加入。我想这不仅是一次数据载体的革命，也会是一个很大的商机。

——现在PSP是支持MP3的，那其他的一些格式呢？

细谷：当然可以支持，只要与电脑联动后对数据进行处理再COPY到记忆棒上就可以简单地实现。当然不仅限于音乐，其他很多类型的文件都可以通过记忆棒来在PSP上使用。



SCEJ 宣传部部长兼广告策划课课长
细谷惠

硬件与软件的全体宣传工作负责人，SCE很多的软硬件相关的主题活动多半是由她主持策划。

——关于PSP的通信机能有什么应用计划呢？

细谷：当然会有，连线对战自不在话下，此外在以后环境条件允许的话，可以借助城市里的一些数据服务点进行数据交换。这样不仅可以进行一些限定地域的游戏，更可获得一些生活方面的数据资料，比如所在地地图及天气预报或收听新闻等等。

——这么说PSP的扩展性还真的是很大啊，那最后您还有什么要说的吗？

细谷：现代生活非常紧张，相信大家没什么时间打游戏。但在PSP出现之后，一切都会不一样。它绝伦的游戏机能和超强的扩展性定会让您大吃一惊，请一定要试一试哟。

小小身材搭载最新机能

PSP主机各部件功能详细解说!!

SONY最新掌机PSP的硬件设计可谓细致入微，虽然个头不大却搭载众多最先进技术。接下来，就让我们参照从各个角度进行拍摄的照片，对PSP各部件功能进行更加深入的了解，相信你一定会为它的神奇而感到惊讶！

PSP正面



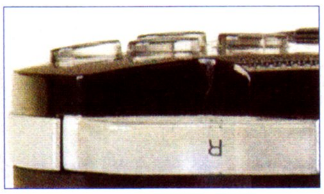
❶ L、R按键

位于PSP本体上方两侧的L、R两个按键，之所以会采用透明的设计，为的是保证主机四角形状的统一。此外，L键和R键的外侧均为圆润的弧线形状，这样一来使用者就可以从各个方向轻松、准确地按下，绝不会出现因手指长度不同造成使用不便的情况。



❷ 十字键 ⓰ △、○、X、□键

十字键以及△、○、X、□键这几个按钮，是PS系主机控制器上的传统配置。这些按钮的触感与PS2手柄上的一致。不过上面的标志并没有使用传统的彩色式样，用到的是统一的灰色，目的是为了与PSP主机整体风格保持一致。



❺ 模拟摇杆

为了尽可能缩小PSP主机的厚度，PSP上所配备的模拟摇杆没有采用PS或PS2手柄上那种“向左右摇摆”的设计结构，而是采用了在水平面上平移的独特设计。实际操作的感觉也是相当不错的。



→PSP摇杆表面设计有防滑纹，相当体贴。

PSP主机正面各部件名称

1. L、R按键
2. 十字键
3. 记忆棒读取指示灯
4. 无线通信指示灯
5. 模拟摇杆
6. 手带固定位
7. 外部扬声器
8. HOME按键
9. 音量调节按键
10. DISPLAY按键
11. SOUND按键
12. SELECT按键
13. START按键
14. HOLD按键
15. POWER按键
16. △、○、X、□键

❽ HOME按键

PSP上功能比较独特的一个按键，它的功能是在进行游戏或其它操作过程中，直接返回XMB菜单画面。所谓XMB是在SONY品牌电视以及PSX上使用到的一种用户操作界面。关于其各部分具体功能，请参阅后文中的详细介绍。如果想要确认电池剩余电量，可以按下HOME键，然后就可以在屏幕右上方看到相关信息，十分方便。此外需要确认的一点是，按下HOME键并回到XMB后，游戏就会自动结束。



❿ DISPLAY按键

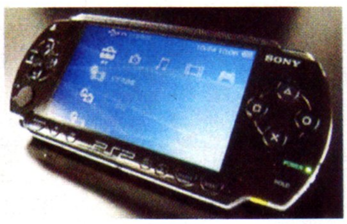
DISPLAY按键的功能就是调节PSP屏幕亮度。由于考虑到PSP作为一款掌机，必须具有适应各种光线环境的能力。PSP屏幕具有三级可选亮度，使用DISPLAY进行循环切换。另外，PSP所采用的屏幕具有很广的视角度，从各个方向都能看得很清楚。



↑亮丽的画面谁不喜爱？



↑黑夜、白昼、晴天、下雨都没有问题！



↑不论从哪个角度都能看得到！

⓫ SOUND按键

SOUND按键的功能就是切换静音模式，从而消除所有PSP扬声器中发出的声音。比起使用音量调节键具有迅捷快速的特点。再次按下即可恢复之前的音量，使用起来十分方便。除了最为基本的功能外，SOUND键还可以用来切换、调整重低音以及其他很多发声模式，在欣赏各种类型音乐的时候是不可缺少的。



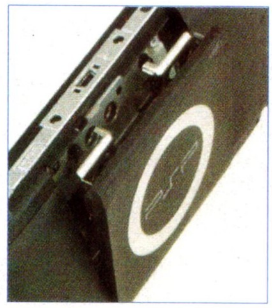
↑在非静音状态下进行重低音的调整。

PSP背面



⑰ UMD插口

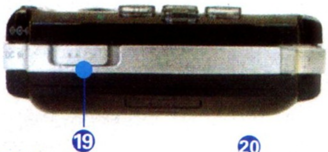
顾名思义，PSP专用UMD光盘插入舱口。轻轻滑动上方的OPEN按键，UMD舱口就会自动展开。正确放入光盘后合上舱盖，进入系统PSP就会开始自动读取UMD数据。



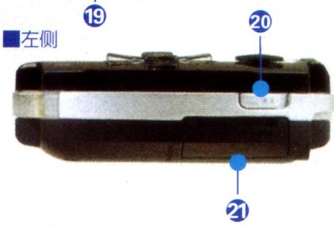
←舱盖开启后的样子。尽量不要让灰尘等异物进入。

PSP侧面部件

■右侧



■左侧



⑲ POWER/HOLD按键

PSP的电源开关按钮。由于需要按住开关数秒后PSP才会彻底关机，所以就避免了因误操作或无意触碰而造成意外关机的情况。将该按键推至最下方，PSP进入屏蔽所有操作的HOLD状态。



⑱ 电池仓

PSP采用可拆换的内置高效锂电池。根据SCE自己测试的结果，在音量设置为最大值的一半、使用耳机、关闭无线通信开关的情况下，屏幕最高亮度时电池可使用4小时左右，亮度最低时电池可使用6小时左右。另外，可连续4至5小时播放动画、电影等媒体文件。



←多带几块备用电池的话，出门在外时就更方便了。

⑳ 无线通信开关

向上推动这个开关，PSP就将切换到无线通信模式，此时主机会自动搜索周边可接收的讯号。目前已经发售的PSP软件中有很多都对应无线通信功能，可以预测它在今后还会进一步得到拓展。



㉑ MEMORY STICK DUO（MSD）插口

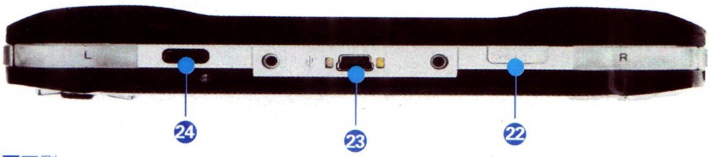
打开保护舱盖，就可以看到记忆棒的插入口。确认方向正确后将MEMORY STICK DUO插入，听到轻轻的“咔嗒”一声后，代表记忆棒已经插好。除了SONY自己推出的DUO记忆棒外，市面上其他品牌同规格产品也可以兼容。如果希望激发更多PSP潜在功能、享受更多乐趣的话，购入大容量记忆棒还是很有必要的。



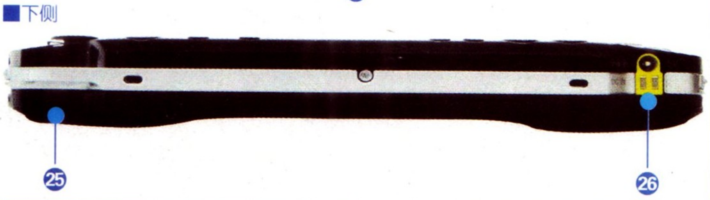
↑利用MEMORY STICK DUO,可以轻松实现与PC之间的数据交换。

PSP顶部部件

■上侧

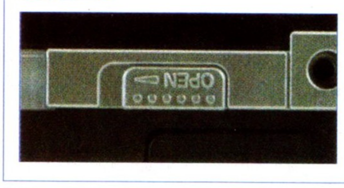


■下侧



㉒ UMD舱OPEN开关

俯视PSP顶部，按照箭头所示方向轻轻推动OPEN键就可以打开UMD光盘舱。正确放入光盘后，用适当力度合上舱盖，OPEN开关会帮助固定舱盖，确保不会自己开启而给主机造成伤害。



㉕ 耳机、麦克风端子

除外部扬声器之外，PSP主机上还配有标准规格的耳机接口。在它的旁边还有一个专用的线控端口，通过它玩家便可使用专门对应PSP的线控进行更加便利的操作。当然，如果不使用线控的话，市面上见到的普通耳机都可以在PSP上使用。玩家可以根据自己的需要，选择是否购买专用的线控。戴上耳机，感受更高音质给你带来的享受吧！



㉓ USB端子

PSP主机对应USB2.0接口。由于USB在PC领域有着十分广泛的应用，对应外设包括鼠标、键盘等等，PSP搭载USB接口将大大增强其与电脑之间的互动能力，今后也有可能出现专用对应USB端子的外设。

㉔ 红外线端口

PSP搭载有对应IrDA和SIRCS协议的红外线端口。在日常生活中，红外线多用于家电制品的遥控器、PC上文件数据的传输等。将红外线功能赋予PSP，这必将使其具有更高的功能拓展性。

㉖ 充电器端子

通过这个接口，可以使用PSP专用的AC适配器电源为主机充电。除了充电功能之外，当然还可以将它作为外部电源来使用，在家中我们就可以用市电运行PSP，从而节省下电池中的电量，带到户外使用。

具有视觉化特点的PSP操作界面

XMB用户操作界面解说

PSP使用SONY公司自己开发的XMB作为操作系统。由于XMB之前曾被作为SONY品牌电视及PSX等产品的GUI，所以相信对于它，很多读者已经有所了解。接下来，我们将要为大家介绍一下PSP的XMB系统具有哪些功能。



XMB是一种图形操作界面

XMB是一种图形操作界面，最早应用于SONY生产的电视等家电产品上，后来也曾在PSX上得到应用。“XMB”的意义是“十字媒体条框（Cross Media Bar）”，在操作时，从左到右选择主要功能菜单，从上到下来选择每个主选项下的分支选项。对于PSP来说，主要功能包括设定、相片、音乐、视频以及游戏这几大项，而每一项也包括若干选项，如设定中就有语言设置、剩余电量显示、日期时间设置等等很多副选项。XMB菜单界面的构成具有较强的视觉化特色，使用起来也十分方便。而PSP的XMB界面的底色，会随着月份的变化而改变，这的确是很有意思也很具有人性化的设计。

PSP的XMB菜单界面构成图

设定 / 相片 / 音乐 / 视频 / 游戏

- 记忆棒（相片、音乐、视频、游戏）
- 游戏共享链接（游戏）
- SAVEDATA管理（游戏）

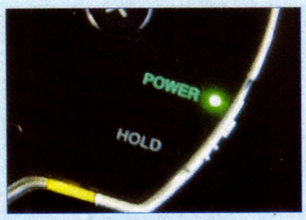
设定：
- 网络升级
- USB连接
- 视频设定
  - 菜单语言
  - 声音语言
  - 字幕语言
  - UMD视频音量（标准、+1、+2）
- 相片设定
  - 幻灯片浏览速度（快速、标准、慢速）
- 主机设定
  - NICK NAME
  - 语言
  - 电池情况（剩余电量%、剩余使用时间、使用中电源、电池状态）
  - 记忆棒格式化
  - 恢复出厂时设定
  - 主机情况
  - 关于PSP
- 日期时间设定
  - 日期与时间
  - 日期表示格式
  - 时间表示格式
  - 时区选择
  - 夏令时
- 省电模式设定
  - 自动关闭背光灯(2分钟后、5分钟后、10分钟后)
  - 自动进入睡眠状态（5分钟后、10分钟后、15分钟后）
  - 无线LAN省电模式（开、关）
- 声音设定
  - AVLS（开、关）
  - 按键声音（开、关）
- 安全设定
  - 密码变更
  - 视听年龄限制等级
- 网络设定
  - Ad Hoc模式
  - Infrastructure模式

设定

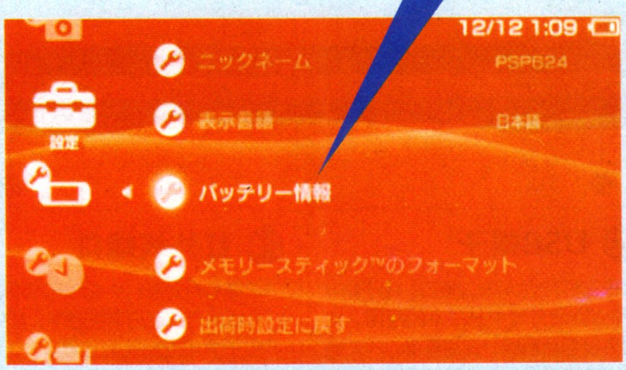
设定是PSP上XMB菜单操作界面中最为复杂的一个组成部分。它与相片、音乐、游戏一样，同属于初级选项，下面包括多个副选项，集中了许多重要功能。如可以实现PSP与PC交互信息用的USB连接、日期时间设定、凸现PSP个性化色彩的主机设定，以及非常实用的省电模式设置，确保PSP私密安全性的安全设置等等。而在每一个副选项中还会继续派生出下层分支。以主机设定为例，它的下属还有语言设置、电池情况、记忆棒格式化等许多具体功能选项。我们不必要担心菜单过于复杂而找不到自己想要的东西，XMB在这个时候就充分发挥出自己图形化方便快捷的特点。有关于PSP的XMB菜单功能，请参看旁边的构成图。

主机设定

在主机设定菜单中，我们可以进行的主要操作包括：对MEMORY STICK DUO进行格式化、PSP主机系统语言的选择、电池信息的确认等等，这些功能可都是相当实用的哦！其中每一大项内还包括若干下级复选项，比如在电池信息中还包括剩余电量百分比、剩余电量可继续使用的时间、目前正在使用的电源以及电池工作状态等很多信息，这些我们都可以十分清楚地直接在屏幕上看到。细致详细的讯息能够给使用PSP的玩家带来极大的方便，随时掌握主机的情况，能帮助我们更好地享受它所带来的乐趣。我们还可以给自己的PSP起一个有意思的名字，让它看上去更像是陪在身边的一个伙伴。此外，我们还能够了解到关于这台主机版本、型号等信息。通过以上这些内容可以看出，SONY的工作做得确实十分细致。更好地根据玩家自己的需要与爱好对PSP进行充满个性化的设置，让它真正成为我们娱乐生活中不可缺少的一个部分。



通过设定菜单中的这个选项可以了解电池剩余电量



↑在户外使用PSP的话，随时了解电池剩余电量等有关信息是十分重要的。在设定中你就能清楚地看到！

图片

我们可以十分方便地使用PSP浏览存储在MEMORY STICK DUO内或从数码相机、手机等其它途径获取的图片文件。利用PSP的高精细度宽屏液晶屏幕，可以获得非常优秀的视觉感受。当然，PSP所支持的图片文件在格式和大小等方面是有着一定的要求的，所以在将图片拷贝到PSP的记忆棒中之前，有必要进行一下简单的处理工作。要想了解更多PSP在图片浏览方面的功能，还请大家翻阅主机说明书或相关文章。



音乐

欣赏音乐，这是PSP除进行游戏、欣赏视频之外的另一大主要娱乐功能。文件的来源除了将在今后发售的UMD格式音乐光盘外，还可以将电脑中部分格式的音频文件直接拷入记忆棒中相应的目录下。PSP目前支持的音乐文件格式包括有ATRAC3plus、MP3等。此外，今后也许还会推出专门针对于PSP可播放音乐文件下载的服务。相信在不久的将来，PSP将会成为除WALKMAN之外，在户外活动时欣赏音乐的另一个选择。



←保存在MEMORY STICK DUO中的音乐文件会受到记忆棒容量的限制。目前市场上可以很多种容量的MSD，玩家可根据自身需要自由进行选择和购买。

NETWORK设定

PSP主机具有Ad Hoc模式以及Infrastructure模式这两种联网方式。玩家可以在NETWORK选项中进行设置。其中Ad Hoc是一种无线网络形式。它采用点对点的网络结构，因此无须基础架构的无线局域网络和使用网络桥接器。而Infrastructure模式则需要利用网络桥接器来构成一个网络。目前PSP更多利用的是Ad Hoc，官方表示，在2005年，会慢慢推出更多支持Infrastructure模式的软件产品。

NETWORK应用使得PSP更具魅力



↑在Ad Hoc模式中，可以实现最多16人的对战。想想看，和其他人一起在PSP上进行比赛，多么有意思啊！

目前有很多软件都支持Ad Hoc

随时随地非常方便地进行信息的交流和互换！



↑在“随身玩伴”这个游戏中，可以利用Ad Hoc与其他玩家交流词汇。

网络升级

在这里可以升级XMB以及其它程序。为了获得升级更新文档，首先需连接网络，而具体的方法有很多种。就目前实际情况来看，最具实用价值的方式就是在前面的文字中已经提到过的Infrastructure。相信在未来，这方面的应用将会得到进一步发展。

视频

在这个菜单中，可以选择并且播放存储在记忆棒中的视频文件。PSP可支持播放的视频文件格式为MPEG-4，玩家可以将电脑或者从网上下载下来的该格式文件拷贝到MSD中，这样就可以随时随地享受到观看电影的乐趣了。和播放音乐一样，视频文件的存储同样和MSD的容量有着直接的关系。豪华版PSP中附带的32M记忆棒似乎有些小，要想观看更多精彩的视频的话，推荐大家购买更高容量的MSD。

→所谓的MPEG-4实际上是一种视频文件压缩格式。在电脑、移动电话领域有着较为广泛的应用。



还可以播放动画哦！

游戏

顾名思义，在这里当然是要进行与游戏有关的操作了！除了选择读取UMD光盘之外，对保存在MEMORY STICK DUO中的存档文件的处理工作也要在这里完成。此外，我们还可以利用PSP主机所搭载的无线通信机能与其他玩家进行信息的传递和互换。需要注意的是，具体操作方法将会根据具体游戏的不同而相应有所区别，届时大家还是要参看软件使用说明书。不知道以后还会不会出现其它更加有意思的游戏方式或支持信息交互的新奇软件呢？让我们一起拭目以待吧！



↑首批发售的游戏中就有不少作品支持不同玩家间信息的交互传递。

在这里还可以十分方便地对游戏存档进行管理操作！



无线LAN功能会给游戏带来怎样的改变？

PSP无线通信机能的解说

PSP主机搭载Ad Hoc以及Infrastructure这两种无线通信方式。二者在具体应用方面有着怎样的区别呢？下面，就将针对它们的差异、以及今后在应用方面的众多可能性进行解说，看看是否还能够从中获得未来新掌机的灵感！

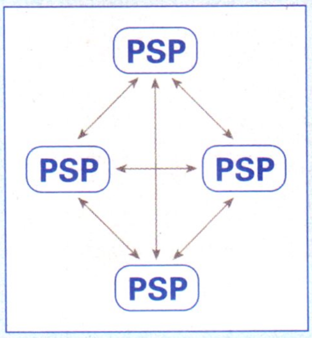


正如在前文中已经介绍过的那样，PSP搭载的Ad Hoc以及Infrastructure是目前比较常见和使用比较广泛的两种无线通信方式。作为为PSP制作开发应用软件的公司会根据具体实际情况，选择使用他们认为更容易发挥出PSP性能特点、并且能够在最大程度上展现游戏乐趣的通信方式。在目前已经发售的PSP用游戏软件之中，有很多都很好地支持多人无线通信对战功能。而在今后预售的软件名单之中，支持这一功能的游戏软件产品也是为数众多。可以说，“多人无线通信对战”这种游戏方式已经逐渐为玩家所熟悉和接受，并且正一步一步成为游戏界里流行的一大趋势，并且可以想见在未来它也必将获得更进一步的攀升。无线对战，将会在某种程度上为游戏带来重大的改观。

PSP无线通信机能

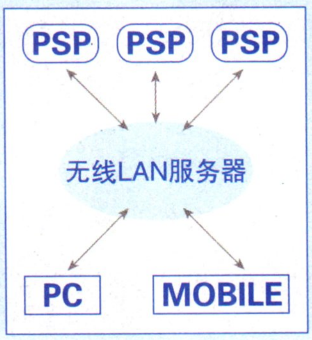
- IEEE 802.11b协议
- PSP支持最多16人无线通信对战
- PSP可通过室内无线LAN、户外HOTSPOT等多种方式接驳国际互联网络

Ad Hoc模式



移动Ad Hoc网络是一种移动、多跳、自律式系统，具有动态拓扑、容量时变等特点。目前多用于移动会议、家庭关网、紧急服务、军事无线通信等领域。它采用点对点的网络结构，因此无须基础架构的无线局域网络和使用网络桥接器等设备，所以可以十分方便的在公共汽车、地铁等公共场所使用，具有很强的实用性。在目前已经发售的游戏中，如“山脊赛车”和“大众高尔夫”都对应Ad Hoc模式，估计今后还会有更多支持这项技术的软件产品面世。

Infrastructure模式



与Ad Hoc模式不同，Infrastructure模式采用集中控制方式，通过访问节点与有线网络进行通信。它具有很强的调度通信功能。具体包括：与公共电话网和公共移动通信网互联的电话通信、智能化的用户移动性管理、智能化无线信道分配管理、系统控制和交换等。PSP所使用的IEEE 802.11b协议，传输速率可达到每秒11MB。有效信号距离为50米左右，具体还会受到周围环境的影响而浮动变化。可以在户外通过HOTSPOT无线LAN服务器接驳互联网络。

揭开有关于无线LAN的疑问

Q：无线LAN的设定是否很困难？

A：在PSP的XMB设定选项里的NETWORK设定中就可以进行设置，当然具体使用何种方式还要根据软件来进行选择。PSP支持Ad Hoc模式以及Infrastructure模式，主机默认采用的联线方式是Ad Hoc，具体项目也已经配置妥当，所以没有必要再进行复杂的设置就可以方便的使用。如果是利用Infrastructure模式进行通信的话，就需要做一些工作了，具体内容和使用PS2BB登陆网络比较相似。设定好以后，相关的数据资料就会被保存在PSP主机内，最大可以保存10套配置文件。如果所使用的软件需要用到Infrastructure模式，可以直接从主机里调选使用已有的配置。

Q：支持Ad Hoc的游戏有哪些？

A：在目前已经发售的游戏中，支持“Ad Hoc”的作品有“山脊赛车”和“大众高尔夫PORTABLE”。关于软件更详细的资料请查阅后文。

Q：那么使用到Infrastructure模式的软件有什么呢？

A：虽然现在还不清楚具体哪个软件会使用到Infrastructure，但对应这一模式的东西确实在开发中。目前在家庭中虽然也有不少是利用无线LAN或HOTSPOT等技术连接互联网的，但是Infrastructure依然是这个领域中的主流方式。

Q：如果想要在家中利用Infrastructure需要做那些准备呢？

A：首先，宽带上网是必要条件之一。具备了宽带条件之后，还需要准备无线LAN信号接收器，这样就可以在家中享受到无线上网的乐趣了。现在无线上网正在逐渐普及，所需的设备也很容易就可以买到，因此不论对谁来所，实现起来都是很容易的。

Q：使用PSP通过Infrastructure的方式接驳互联网享受服务，具体费用是怎样的？

A：需要交付给服务运营商一定的契约金，除此不会有其它形式的收费。

相关用语解说

IEEE802.11b

IEEE（美国电气电子学会）802委员会就LAN技术事宜而制定的一项协议。采用2.4GHz直接序列扩频，最大数据传输速率为11Mb/s，无须直线传播。使用类似于互联网的连接协议和数据包进行确认，从而提供可靠的数据传送和网络宽带服务。支持范围在户外为300米，办公环境最远100米。

HOT SPOT

经常在车站、机场、饭店等大型公共场所中使用的无线LAN服务器。与ISP签署协议后便可以在制定地点或区域内享受连接至互联网的服务。HOT SPOT原本是日本NTT公司的注册商标，现在常被用来表示网络服务器等。

宽带

宽带是一个动态的、发展的概念。对于家庭个人用户而言，宽带是指传输速率超过1M，可以实现24小时连接的非拨号接入的网络基础设施及其服务。普通电话线路的非对称数字用户环路技术(ADSL)、基于光纤IP网的以太网技术、有线电视的CableModem技术和基于卫星通信的DirectPC技术等都是宽带技术的典型代表。

网络提供商

为用户提供连接互联网服务的单位或机构，也被称为“ISP”（INTERNET SERVICE PROVIDER）。与网络提供商签订相关协议并交付一定金额后，客户就能从ISP那里享受到上网以及众多相关的服务。

对于已经购买或即将购买PSP的人同样重要

PSP本体及周边机器

PSP目前在日本国内的统一零售价格为20790日元（普通版税后价格）。其中同捆配件包括有AC电源适配器以及一块电池。同时发售的还有其它各种周边机器。下面就为大家简单介绍一下众多PSP周边配件产品。



■“PSP”（PLAYSTATION PORTABLE）

在普通版PSP包装盒中，除了机器本身，还有一块电池以及一套AC电源。有了这些东西，便足可以享受到最最基本的娱乐感受。

两种配置的PSP同时发售

在2004年12月3日SONY同时发售两套配置的PSP——“PLAYSTATION PORTABLE”（税后价格20790日元）以及“PSP VALUE PACK”（税后价格26040日元）。这两套配置的机器具体有那些区别呢?



↑除主机外还配备有大量附件的豪华版PSP，虽然价格比普通版要高些，但是比普通版丰富许多的配件能给玩家带来更多的乐趣。整体算下来，还是相当合算的。

零售的周边机器

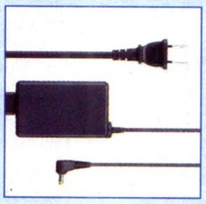
到目前为止，SONY官方发售的PSP周边产品包括有：专用AC电源适配器、PSP专用电池、MEMORY STICK DUO、PSP专用耳机（配有线控）、PSP专用主机护套以及挂带。此外，其他一些游戏周边生产厂商也相继推出了一些PSP用配件商品。

■“PSP” VALUE PACK

和普通版PSP同时推出的豪华装。除了包含有普通版PSP的所有配件外，同时还附赠一副耳机（带线控）、一张32M的记忆棒以及一个专用护套和挂带。豪华版PSP售价为26040日元（含税）。

PSP专用AC电源适配器

PSP专用AC电源适配器除了可以为电池充电，还可以直接作为外接电源来使用。有了它就可以不必担心电池耗光，在家里随心所欲地使用PSP了。



型号 PSP-100

价格 3675日元（含税）

规格 输入:110V-240V 50/60Hz

输出：5V/2.0A

尺寸：76mm、22mm、46mm(长、高、宽)

MEMORY STICK DUO

用于保存游戏记录、音乐以及视频文件等。对于PSP来说是必不可少的外部配件之一。在豪华版PSP中附带的是容量为32M的MEMORY STICK DUO,它也可以在其它对应记忆棒的电子产品上使用。同样，市场上销售的其它MEMORY STICK DUO也可以在PSP上正常使用，其中也包括MEMORY STICK PRO DUO。此外，记忆棒有多种容量可选，包括32M、64M、128M、256M以及512M等。对于那些热衷于用PSP播放影片或欣赏歌曲的朋友来说，购买大容量的记忆棒还是很有必要的。总之，大家要尽量根据自己的需要选择真正适合于自己的商品。



型号 PSP-M32

价格 2940日元（含税）

规格 搭载“MAGIC GATE”版权保护技术

容量：32M

尺寸：20mm、1.6mm、31mm(长、高、宽)

PSP专用电池

PSP专用充电锂电池。在完全充满电的状态下，连续游戏时间为4至6小时、连续播放视频时间为4至5小时（SONY官方测试结果）。



型号 PSP-110

价格 5040日元（含税）

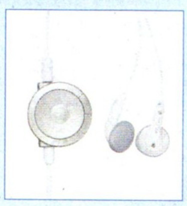
规格 电压/容量：3.6V/1800mAh

尺寸:50mm、12.5mm、36mm(长、高、宽)

重量：44克

PSP专用线控耳机

使用PSP专用的线控，可以十分方便地进行播放、暂停、快进/退、音量调节等基本操作。产品为白色，与PSP主机搭配协调。另外，其它耳机（无线控）也可以在PSP上使用。



型号 PSP-140

颜色 白色

价格 2940日元（含税）

规格 线控按钮：PLAY、PAUSE、FF、FR、音量调节、HOLD

PSP专用护套和挂带

为了减缓来自外力的冲击并保护PSP主机不受伤害，SONY推出了专用护套。此外白色的PSP专用挂带也让主机更加方便于随身携带。



型号 PSP-170

颜色 护套：黑色　挂带：白色

价格 2100日元（含税）

规格 护套:195mm、7.5mm、108mm(长、高、宽)

挂带:189mm、3.3mm、9mm(长、高、宽)

给你更多方便实用的选择

第三方厂商出品的PSP配件

在PSP主机上市之后不久，SONY之外的其他一些第三方厂商也纷纷推出各自生产的对应PSP的配件商品，其所涉及范围十分广泛，种类异常丰富。包括主机保护套、屏幕保护贴、UMD光盘专用收容盒等等，可谓应有尽有。

PSP主机保护套/包

正所谓“好马配好鞍”，对于拥有PSP的玩家来说，谁也不愿意看到自己爱机漂亮的表面被划伤。为它选配一个美观而且实用的专用保护套确实是一个明智之举。目前我们可以选择的种类有很多，除随豪华版主机一起附送的SONY官方PSP保护套之外，其他厂商也都推出各自的同类产品。

PDAIR Leather Case for PSP

PDAIR WORKSHOP公司出品的PSP专用皮套，外形十分简洁，与PSP本体连接在一起的设计较为特别。只是于主机侧面的保护不算全面，另外看上去也太过商务化，多少与PSP休闲娱乐的风格不够搭调。



PS Pictogram Series PSP case

著名时尚品牌PORTER为PSP设计的专用包，无论是外形设计还是面料选择以及整体做工都属一流。当然，要想得到它我们所花费的代价也不低，9975日元的售价着实不是一个小数目。







PSP液晶屏幕保护贴膜

液晶屏幕保护贴膜应该是最受到玩家关注的PSP主机周边商品了，为PSP那极容易被弄脏和划伤（至少是看上去是这样）的屏幕贴一张保护膜确实很有必要。目前市面上有很多品牌的屏幕保护膜，实际使用效果也有着很大的差异。下面就让我们来看看其中比较有代表性的几款产品。

液晶FILTER PORTER

著名游戏外设厂商HORI出品的PSP专用屏幕保护贴膜，从玩家反馈的情况来看，这是目前使用效果最好的产品之一，使用后对视觉的负面不良影响极小。



Screen Film kit



CYBER出品的PSP专用屏幕保护贴膜。

目にラクシート P-TYPE



GAMETECH公司发售的一款PSP屏幕保护贴膜。

UMD光盘专用收容套/盒

由于UMD在构造上不具有如MD光盘那样的金属保护片，所以很容易造成异物的进入，从而划伤盘面并在使用时对光头造成伤害。使用专用的UMD收容装备就能很好地解决这一问题。

CYBER MULTI DISC CASE



CYBER公司出品的UMD盒，可内藏多张光盘。

MEDIA PORCH PORTABLE



其他PSP周边

除了主机保护套、屏幕保护贴膜以及UMD盘盒之外，一些厂商还推出了对应PSP的其他周边商品，



↑日本トラストTECH公司出品的PSP外部电源。



↑HORI公司出品的掌机清洗套装。



↓Microsolution出品的PSP屏幕清洗套装。



MUSIC
方便地播放MP3以及ATRAC3plus

? MP3?ATRAC3plus?
PSP主机支持播放MP3(8–320kbps)格式以及ATRAC3:66–132kbps格式以及ATRAC3plus（48–256bps）格式的音乐文件。对于可以自由复制的文件我们能够直接将它们拷贝到MSD中，至于受到版权保护无法自由复制的文件则可以利用对应ATRAC3plus文件的软件，如“SonicStage”等进行管理。

? MEMORY STICK DUO? MEMORY STICK PRO DUO?
MEMORY STICK DUO是PSP用来保存包括声音、影像、图片在内等各种文件的存储器。它是普通MEMORY STICK的“缩小版”，与普通记忆棒具有良好的交互性。而MEMORY STICKPRO DUO则是它的强化版，在工作温度、文件传输速率上都有所改善。

? 何为“MAGIC GATE”？
所谓MAGIC GATE，就是SONY开发的又一种用于保护多媒体信息著作版权的技术。该技术不仅仅应用于MEMORY STICKDUO,在PS2的记录卡中也同样得到应用。受到该项技术保护的文件会得到加密，只有在能够相互识别并得到认证的机器之间才可进行移动、复制等操作。ATRAC3plus格式的声音文件就得到MAGIC GATE技术的保护。

? WINDOWS?Mac?
将音乐文件拷贝到PSP所使用的记忆棒中，PC或苹果电脑是必不可少的。它支持Windows以及Mac两种操作系统。具体操作时，将利用USB转接线将PSP与PC、苹果机相连。如果是PC的话，可以复制移动MP3以及ATRAC3格式的文件，而如果是苹果电脑的话，只能对应MP3格式的声音文件。

? 有没有格式化的必要?
●MEMORY STICK DUO（PSP–M32）

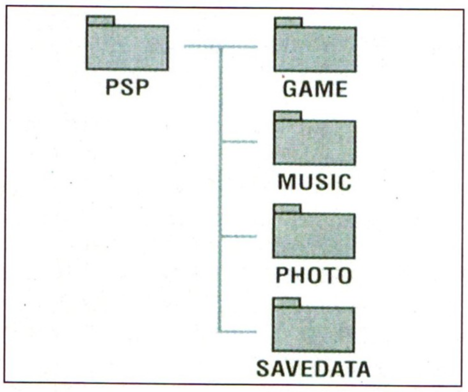
不用进行格式化便可直接使用

所谓格式化,就是要在记忆棒中建立相应的文件夹。对于已经有了这些的型号为PSP–M32的记忆棒来说，就没有必要再次进行格式化了。

●其他的MEMORY STICK DUO

1.在PSP上进行格式化

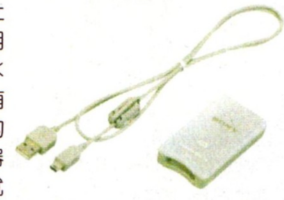
在PSP的操作菜单中可以找到“记忆棒格式化”的命令。利用它就可以对记忆棒进行格式化操作。注意，格式化之后,原先存储在记忆棒中的文件都会被删除。



2.在PC上进行格式化

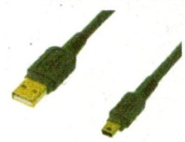
在PC上进行操作的话，除直接进行格式化之外，还可以直接在记忆棒中手动建立相应文件夹。

? 其他周边机器?
MEMORY STICK DUO转接器



如果用户的PC机上没有直接可以使用MEMORY STICK DUO的插口也没有关系，利用专门的记忆棒转接器（MSAC–US30）就可以正常使用MSD了。该装置对应MAGIC GATE技术，因此也可以对ATRAC3plus格式文件进行操作。

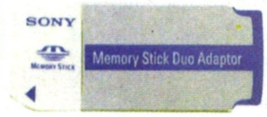
USB连接线（A插口—mini–B插口）



要想将PSP与PC相连接，就必须使用到USB连接线。需要注意，该连接线两端分别为A插口以及mini–B插口。

MEMORY STICK DUO专用转接卡

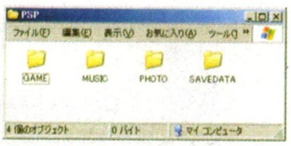
利用专门的MEMORY STICK DUO转接卡,就可以很方便地在只有普通规格记忆棒插口的PC上使用“缩小版”的MEMORY STICK DUO了。



HOW TO PLAY? 使用PSP欣赏音乐 方法1

1. MP3文件的转换

之前已经提到，我们可以通过很多种方式将PC机中的MP3文件拷贝到记忆棒中，然后直接在PSP上收听。除了现成的MP3文件之外，还可以通过专用软件将其他格式文件转换为MP3。目前，具有此项功能的程序有很多，在这里就不再一一列举了，有兴趣的朋友可以在网上找找相关的资料。



↑在拷贝MP3至记忆棒之前，不要忘记先将MSD格式化。

2. 切换PSP至USB模式

通过USB连接线将PSP与PC相连之后，还需进入PSP操作菜单，点选USB模式这一选项，否则电脑是无法识别的。之后就可以方便地进行其它操作了。

3. 对歌曲文件进行“拖拽操作”

正确连接并将PSP调至USB模式后，XP系统会自动识别，然后我们就可以像浏览其它文件夹一样简单方便地查看储存在PSP记忆棒中的文件了。如果想要拷贝MP3至PSP的话，只需用鼠标将它们拖拽到“MUSIC”文件夹内就可以了，操作十分简单。无论你用何种方式接驳电脑读取记忆棒内数据，这种拷贝MP3文件的方法都一样适用。



↑就和平常操作PC一样轻松简便。

HOW TO PLAY? 使用PSP欣赏音乐 方法2

1. 安装“SonicStage2.3 for Mora”，登陆音乐下载网站

如果想用PSP欣赏ATRAC3plus格式的音乐，我们需要做哪些准备工作呢？首先要在PC上下载并安装“SonicStage2.3 for Mora”这个程序（http://mora.jp/help/download_ss.html）。确认网络连接正常后就可以登陆搜索自己想要的音乐了。

2. 选购中意的歌曲

在正式购买歌曲前可以进行试听，相当体贴的设计啊。具体费用的支付方式除各种信用卡外，还可以使用Edy、Web Money等途径。一切工作办妥后就可以下载自己喜欢的歌曲了。



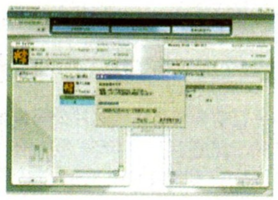
↑在网上选择购入并下载音乐的操作实际上非常简单。

3. 将歌曲传送至PSP

付费、下载工作都结束之后，刚才所选择的曲目就会自动登入到“SonicStage2.3 for Mora”程序中。接下去，可以利用之前介绍的任何一种方式将支持MAGIC GATE技术的记忆棒与电脑相连，然后就可以进行音乐文件的传送了。需要注意的是，下载下来的曲目在拷贝次数上是有限制的。

4. 在PSP上播放音乐文件

之前几个步骤都办理妥当之后,就可以在PSP上进行音乐文件的播放了。我们还可以在屏幕上看到有关于曲目的各种详细的资讯。



↑不想听的曲目可以重新放回到“SonicStage”中进行保存。

MP3
简简单单的操作，轻轻松松的享受

将MP3格式的音乐文件拷贝至PSP



1.利用USB直接将文件传递给PSP

接驳正确的话Windows会自动识别出PSP，之后就可以非常轻松地把你要想听的歌曲拷贝到PSP的记忆棒中了。

2.使用MEMORY STICK DUO转接器

对于没有配备MEMORY STICK插口的PC机器来说，则需要使用专门的转接器。连接成功后将MP3文件拷贝到手动建立的相应目录里就OK了。

3.使用PC上的MEMORY STICK DUO接口

如果你的PC机上已经有MEMORY STICK接口，那么将MSD装进专门的转接卡口直接插入接口就可以正常使用了。

当今音乐配信网站服务状况

PSP具有能够改变音乐与游戏间关系的能力

Mora

专项负责人就“Mora”及PSP给游戏与音乐间关系带来的影响发表谈话。



Labelgate公司
EMDROOM PROMOTION TEAM负责人
长岭 彻

受到多家唱片公司支持的在线音乐配信网站,包含音乐类型广泛,可下载乐曲数量截止2004年11月已经达到10万首。在这里,用户可以找到很多在唱片店中已经“绝迹”的古老音乐作品。网站具有强大的搜索功能,使用者可以根据演唱者、歌曲名称等信息进行检索,还可以十分方便地对某一广告曲目或电视剧主题歌进行有针对性的搜索。此外,还可以利用SONY公司开发的媒体软件“SonicStage”便捷快速地将下载的歌曲传送到WALKMAN等移动音乐播放器中。Mora的网址是:http://www.mora.jp/

日本众多唱片公司共同参加的“Mora”



——首先,请就“Mora”简单地谈一谈。

长岭: Mora是于2000年4月开始正式启动的。在1999年12月的时候,“索尼音乐娱乐”(SME)的“bitmusic”系统投入运营。在当时,还有其他一些公司也从事着音乐配信业务,而且大家基本上都是基于同样一个平台来开展业务的,因此“bitmusic”不能算是一个全新的服务系统。此外,服务商投入的高成本客观上提高了服务费用,对于消费者来说,就不如直接前往商店购买音乐制品来得合算。而且如果是在商店中购买商品的话,可选择的范围比起网上要更加宽泛。面对这样的形式,我们觉得确实有必要调整一下经营理念,让这种新形式的音乐销售服务更为透明化并且实用。于是就试图导入了一些全新的概念,从而使得各个唱片公司的品牌形象更加突出,逐步让网上音乐配信服务活跃起来!慢慢地,就形成了现在我们所见到的“Mora”。

——目前参与合作的唱片公司数量是否比以前增加了很多?

长岭: 是的,到2004年末为止已经有36家公司加入合作项目了。其中大公司占一半,其他一些独立制作人占一半。而且日本本国的主要唱片公司都已经加入进来了。

——就商品种类而言与唱片店比较起来如何?

长岭: 在新近推出的音乐制品方面是没有什么区别的。主要问题还是在于以往一些老作品、老唱片的货源补充上。不过我想即使前往唱片店也同样还是会出现买不到自己想要的老CD的情况吧。

——目前网上的销量如何?

长岭: 从营业开始到04年夏末为止,销售业绩还没有出现大的变化。不过用户从网上下载歌曲的数量却大大增加,总数一下子由以前的2000多首歌曲增加到了12000首左右。另外04年10月到11月期间,这一数字又增长了150%。

对于PSP在音乐方面的应用,有怎样的期待

——实际接触过之后,您如何评价PSP?

长岭: 我认为它确实从很多方面改变了人们欣赏音乐的方式。作为一部游戏机,PSP同时还可以用来听音乐,这确实很有意思。个人很希望制作人能够开发出充满乐趣的音乐类游戏作品。另外就音乐与游戏这二者之间的关系而言,PSP的出现也会给其造成一定的影响。音乐可以被看作是创作者灵感的具体表现,然而人们通过何种方式来认识这一具体表现,则是充满变数的。举一个例子来说,就好比PS的山脊赛车,在LOAD结束之后,可以将游戏盘取出,放入自己喜欢的CD,这样就可以一边玩游戏一边欣赏自己爱听的音乐。这是一个很好的音乐与游戏结合体现各自魅力的例子,我个人就非常喜好这样的方式。我觉得使用PSP也应该能够比较容易实现这一点。

——确实是这样。而且PSP可以与网络连接,这样一来可能性再一次得到提升。

长岭: 我非常想进行这方面的尝试。不过目前最大的问题还是在于存储器上,如果UMD具有可擦写功能的话就太好了。不过目前记忆棒也比较便宜,这也是一个非常不错的选择。虽然现在除PC之外的很多家电也可以直接连接网络下载音乐,但毕竟在使用条件上还是有所限制。如果能够用PSP来完成这些工作,充分发挥其便携的特性,那可是再好不过的了。

年轻人自主选择收听喜爱的音乐

——“bitmusic”和“Mora”相比有着怎样的联系?

内藤: “bitmusic”的音乐资源来自SONY MUSIC ENTERTAMENT,这些音乐也同样被Mora收录使用。

——bitmusic收录了SME旗下所有歌手或音乐人的作品么?

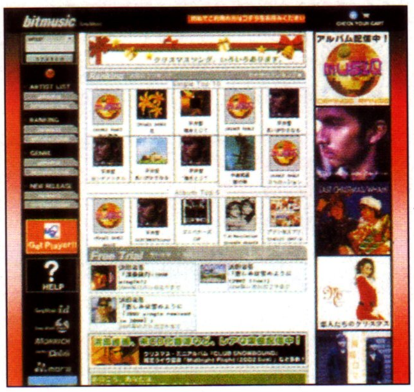
内藤: 只要是签订有协议的歌手,他们的新作品在发售日当天上午就会被登录到bitmusic的数据库内,基本上就是这个样子。除了单曲,从2004年7月份开始,bitmusic也开始提供部分专辑整张的下载服务,用户如果因为某种原因没能在唱片店内买到自己想要的CD,也可以登陆bitmusic的网站购买。

——能否谈谈事业的进展情况?

内藤: 在bitmusic正式面向公众开展服务之前,公司有针对性地进行了调查,目的在于切实掌握到底哪些音乐最受到用户的欢迎。得到有关信息后就利用这部分资源初步建立起一个数据库,正式开始运营之后也会定期进行更新和拓展,进度大约是每个月增加500首左右的歌曲。这样做的确收到了好的效果,以2004年11月为例,比起前一个月,来自收费下载的利润就增加了近100%。后来我们还渐渐意识到,如果只是单纯增加新曲还无法满足用户的需要,于是也渐渐开始在添加经典老歌曲的工作上多下些功夫。现在通过bitmusic,大家应该可以找到自己想要的新老作品。

——对于PSP你有怎样的看法?

内藤: 实际上我一直就很关注PSP的有关消息,对于我来说,这简直就是一部梦想中的机器。除了游戏,在音乐方面,PSP确实也带来了很多新的东西。个人认为,总有一天它会在人们心里建立起这样一个全新的理念:随时随地,随心所欲地获取自己想要的音乐。当然,这都是基于PSP上网功能基础之上的。此外,我也很期望看到在某一天,音乐和游戏能够有意想不到的全新形式的结合,那一定会很有意思。



——对于未来有怎样的展望?

内藤: 进一步扩大bitmusic的事业,吸收更多的音乐人和唱片公司参与合作,争取营造出与现实生活中唱片店无异的网上音乐信息交流环境,为用户提供更为优质快捷的服务。此外,抓住一切可能的机会,开拓日本以外的市场,让世界上更多人享受到我们的服务。

当今音乐配信网站服务状况

现在的环境适合音乐配信事业的发展

bitmusic

面对“bitmusic”下载音乐的用户数量激增以及PSP的出现,音乐人会有何认识?



SONY MUSIC DIRECT
bitmusic
内藤谦一

SONY MUSIC ENTERTAMENT(索尼音乐娱乐,简称SME)的官方音乐配信服务网站。在该网站中可以有偿下载到中岛美嘉、ORANGE RANGE、平井坚、ゴスペラーズ等SME旗下歌手的音乐作品。站内所有音乐都可以进行免费试听。预计到2005年春季,曲库中收录作品总数将达到5万首以上。用户从网站上还可以获取与某音乐作品相关的其他一些有用资讯,如歌词、歌手介绍、图片等,内容十分丰富。bitmusic的网址是:http://bit.sonymusic.co.jp



VIDEO

最强的掌上影像播放器

使用“Image Coverter2”进行文件的转换与传送

PSP可支持播放的视频文件格式为MPEG4。MPEG全称是Moving Pictures Experts Group，直译的话就是动态图像专家组的意思。作为一种视频压缩标准，基于它压缩后的视频文件效果优秀，而且文件大小与传统的MPEG1格式相当，简单可以归结为“高压缩比、高画质”。目前PC上使用的视频文件一般来说有AVI、WMV、MPEG1、MPEG2等格式。要想在PSP上欣赏这些影像，首先需要将其转换为MPEG4的格式。这项工作可以通过“Image Coverter2”程序来完成。完成格式转换工作后，就可以将成品直接拷贝至记忆棒中欣赏了。

将影像文件传送至PSP

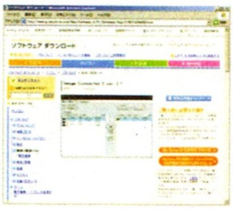
1. 直接传送
使用USB连接线将PSP接驳PC并切换为USB模式，直接将影像文件拖拽至记忆棒相应文件夹内。

2. 使用MEMORY STICK DUO转接器
通过专用转接器将记忆棒与PC相连，然后将影像文件拷贝至其中相应目录下。

3. 使用MEMORY STICK DUO专用转接卡
将MEMORY STICK DUO插入专用转接卡，之后就可以直接放入PC配备的MS插槽，完成文件复制工作。

HOW TO PLAY? 使用PSP观赏收录在PC中的影像

1. 下载“Image Coverter2”



“Image Coverter2”软件可以在SONYSTYLE网站上付费下载获得。功能与在店内购买的版本一样，另外还可以享受到官方升级服务。对于希望在PSP上欣赏影像的人来说，拥有一套“Image Coverter2”是非常必要的。该程序大小为15M左右，下载网址如下：
http://www.jp.sonystyle.com/Nws/Software_dl/Pc/Software/Haa/2105710294200.html

2. 转换已有影像文件格式
“Image Coverter2”可以支持转换的文件格式有：AVI、MPEG1/2/4、QuickTime、WMV，以及在SONY笔记本电脑上使用的“GigaPocket”、“Do VAIO”格式。“Image Coverter2”的使用方法也十分简便，只需将想要转换的文件拖拽至程序选框中，简单选择好转换质量等参数，点击开始按钮就OK了。之后的工作就交由“Image Coverter2”自行完成吧，它能够自动生成记忆棒支持格式的文件。一切结束后就可以把新做好的视频文件拷贝到PSP的记忆棒中进行观赏了。如果发现记忆棒容量不太够的话还可以试着调低压缩质量从而进一步缩小文件体积。当然，如果有大容量记忆棒那就是再好不过的了。

3. 将转换好的文件传送至记忆棒内
当视频文件的转换工作结束之后，就要准备将它传送到PSP记忆棒中了。当确认记忆棒与PC正常连接并得到识别后，点击“文件传送”按钮就可以了。提醒大家，如果是使用USB连接线将PSP与PC相连的话，一定不要忘记将PSP切换至USB模式。传送工作结束后，再次确认记忆棒信号指示灯熄灭再将其拔下，以免造成不必要的损伤。

4. 用PSP播放影像
所有的准备工作都已经结束，下面就让我们体验一下在PSP上观看影片的感受吧！与播放音乐和观赏图片相比，通过PSP那16：9的屏幕观看影像更加具有冲击力。在此要建议那些热衷于此的朋友，购入更大容量的记忆棒将会给你带来更多美好的享受。

Q PSP可以播放的视频格式是？
A 只对应专用格式。
PSP可以播放的视频文件是基于MPEG4标准的一种独特的格式，它无法直接播放其他格式的文件。

Q 可以进行转换的文件格式有哪些？
A 各种AV格式的文件都可以进行转换。
可以进行转换的文件格式包括AVI、MPEG、QuickTime、WMV等。基本上PC上使用的各种格式都对应。



PHOTO

便捷而美丽的图片浏览器

将图片文件拷贝到PHOTO目录中

PSP除了可以播放使用数码产品拍摄的影像之外，也可以用来浏览静态图片。其所对应和支持的图片格式为JPEG（DCF2.0/EXIF2.21）。为了能够在PSP上观赏美丽的图片，首先要做的就是在MEMORY STICK DUO中建立一个名为“PHOTO”的目录。然后将图片拷贝到该目录下就可以了。在使用PSP浏览图片时，还可以进行一些简单的操作，比如图片的旋转、缩放等。此时，PSP主机液晶屏幕的优势将得到展现，看着一幅幅美丽的图画流淌在自己的指尖，心中的感受将是何等的惬意啊。

将图片文件传送至PSP

1. 直接传送
使用USB连接线将PSP接驳PC并切换为USB模式，直接将图片文件拖拽至记忆棒相应文件夹内。

2. 使用MEMORY STICK DUO转接器
通过专用转接器将记忆棒与PC相连，然后将图片文件拷贝至其中相应目录下。

3. 使用MEMORY STICK DUO专用转接卡
将MEMORY STICK DUO插入专用转接卡，再放入PC配备的MS插槽并完成文件复制工作。

HOW TO PLAY? 对照片进行整理和确认

1. 准备JPEG格式的图片



PSP可以显示的图片为JPEG格式，除了从网上下载之外，用数码相机拍摄的图片也可以用PSP来进行浏览。将记忆棒插入PC，正确识别后在PSP目录下建立新的名叫“PHOTO”的目录，将想要浏览的图片拷贝到这个目录中就OK了。

2. 使用PSP观赏图片
进入PHOTO选择菜单，按下圆圈键就可以浏览保存在记忆棒中的图片了。按下三角键可以看到很多关于图片的信息，包括：名称、大小、拍摄日期、解析度以及格式等等。

3. 照片的整理
可以对照片进行简单的诸如旋转和缩放之类的调整、操作。还可以方便地删除不想保留的图片。比起小屏幕的数码相机，PSP的大液晶屏幕看上去要舒服得多。

PSP将要描绘的，是一个谁也不曾见识过的梦

iPod的出现，确实进一步改变了年轻人们的音乐生活。以往以WALKMAN作为代表的，“选择好想听的音乐再出门”的时代即将成为过去，取而代之的是“所有的东西都带在身上，想听什么就听什么”的全新概念。这样的变化是一种新的流行，“大容量”这字眼，将成为改变今后人们欣赏音乐理念的重要词汇。
在播放音乐方面，目前iPod确实要比PSP占据一定的优势，而其中最关键的一点就在于“记忆容量”。为什么会这样呢？这是由于PSP和iPod根本就是基于不同理念而开发出来的产品。正如同当年在PLAYSTATION上出现很多诸如“音乐游戏”之类的新形态作品一样，PSP上也会诞生出来很多以“游戏、音乐、影像”作为关键词的新作。这一点毫无疑问，从已经发售的“ルミネス”上就可以清楚地认识到。
另一点给用户带来震撼的就是PSP的液晶屏幕。如此一个集中了最新最强技术的高品质液晶屏幕，如果让仅仅游戏独占确实有些浪费。我们没有理由不最大程度地对其加以利用。PSP所拥有的一切都将通过这个屏幕展现出来。
发售之后，PSP一直不断地向人们展现着自己那令人感到惊讶的潜在能力。PSP所能够创造的快乐绝不仅仅只限于游戏，而是将音乐、影像、写真等众多要素统统揽入怀中。相信在今后还将引领大家一步一步迈入更加神奇而未知的领域。
你还在犹豫些什么？

用心体会PSP的力量



恶魔战士 混沌之塔

CERO 15
株式会社CAPCOM
2004年12月12日发售（美版2005年3月23日）
标准价格4800日元



麻雀大会

CERO 全年龄
株式会社KOEI
2004年12月22日发售（美版未公开）
标准价格4200日元



麻雀格斗俱乐部

CERO 全年龄
株式会社KONAMI
2004年12月12日发售（美版未公开）
标准价格4800日元



装甲核心 前线方程式

CERO 全年龄
株式会社FROMSOFTWARE
2004年12月12日发售（美版2005年4月19日）
标准价格4800日元



真·三国无双

CERO 12
株式会社KOEI
2004年12月16日发售（美版2005年3月23日）
标准价格5280日元



合金装备 ACID

CERO 15
株式会社KONAMI
2004年12月16日发售（美版2005年3月23日）
标准价格4800日元



英雄传说 卡卡布三部曲 白魔女

CERO 全年龄
株式会社BANDAI
2004年12月16日发售（美版未公开）
标准价格4800日元



泡泡龙 袖珍

CERO 全年龄
株式会社TAITO
2004年12月22日发售（美版未公开）
标准价格4800日元



AI围棋

CERO 全年龄
株式会社MMV
2004年12月22日发售（美版未公开）
标准价格3800日元



比波猴学园 猴子游戏大全集

CERO 全年龄
株式会社SCEI
2004年12月30日发售（美版未公开）
标准价格4800日元



极品飞车 地下狂飙 竞争者

CERO 全年龄
株式会社EA
2005年2月24日发售（美版2005年3月23日）
标准价格4800日元



炼狱 赎灵之塔

CERO 12
株式会社HUDSON
2005年1月27日发售（美版2005年3月23日）
标准价格4800日元

所有游戏在这里集结



大众高尔夫 便携版

CERO 全年龄

株式会社SCEI

2004年12月12日发售（美版2005年5月19日）

标准价格4800日元



山脊赛车

CERO 全年龄

株式会社NAMCO

2004年12月12日发售（美版2005年3月23日）

标准价格4800日元



LUMINES

CERO 全年龄

株式会社BANDAI

2004年12月12日发售（美版2005年3月23日）

标准价格3800日元



KOLLON

CERO 全年龄

株式会社CYBERFRONT

2004年12月16日发售（美版未公开）

标准价格2500日元



随身玩伴

CERO 全年龄

株式会社SCEI

2004年12月16日发售（美版未公开）

标准价格4800日元



单词PUZ 文字方块大辞典

CERO 全年龄

株式会社NAMCO

2004年12月16日发售（美版未公开）

标准价格4500日元



AI将棋

CERO 全年龄

株式会社MMV

2004年12月22日发售（美版未公开）

标准价格3800日元



AI麻雀

CERO 全年龄

株式会社MMV

2004年12月22日发售（美版未公开）

标准价格3800日元



噗哟噗哟狂热

CERO 全年龄

株式会社SEGA

2004年12月24日发售（美版2005年4月19日）

标准价格4800日元



PSP

PlayStation Portable

标准价格 19800日元（美版249.99美元）

2004年12月12日发售（美版2005年3月24日）

みんなのGOLF ポータブル

至高的高尔夫球游戏降临PSP！





就算没有玩过真正的高尔夫也不要紧，无论是谁都可以轻松享乐的大众游戏！



PSP	本刊译名：大众高尔夫便携版			
	SCEJ	2004.12.12	5040日元	769K
高尔夫运动	UMD	日版	1~8人	全年龄

随时随地无比惬意的NICE SHOT！

SCE旗下著名运动模拟类游戏“大众高尔夫”是有着“日本国民游戏”称号的经典系列，PSP上又怎能没有它的身影！“大众高尔夫 便携版”作为PSP主机的首发软件之一，确实具有着相当不俗的素质。除继承系列众多经典要素之外，全新加入的角色育成体系更是大大提高了游戏的耐玩度。精彩纷呈，不容错过！



↑PSP版大众高尔夫有着毫不逊色于家用机版的高素质画面。



对PSP“大众高尔夫 便携版”开发者进行的采访！

除了有关游戏的众多情报，还收录了对本作开发小组CLAPHANDS四名开发人员的访谈，不可不看！



丰富的游戏模式

←大会模式、训练模式、PUTT推杆模式等等，游戏中丰富的可玩模式绝对能让所有人感到满意。



育成要素加入!!

→作为系列作品中的首次尝试，PSP版大众高尔夫中加入了全新的人物育成系统，除了能力的培养，各种道具的收集也是乐趣无穷！



↑蓝天、绿地、明快的画面、轻松的音乐，这就是“大众高尔夫”系列带给玩家的第一感受！

关于“大众高尔夫”

源自PS时代的“大众高尔夫”系列发展到今天，一直凭借轻松愉快、亮丽清新的风格博得各个年龄层玩家的喜爱，难怪它在日本有着“国民游戏”的美誉。游戏中没有繁杂的操作，无论是谁都能在简单之中真切地体味到直触内心深处的快乐！特别是在成功完成最后推杆的瞬间，那种喜悦感与成就感真的很难用言语去形容！

赛场① 南ALPS C.C

PSP“大众高尔夫 便携版”中总共收录赛场数量为6个，而且所有场地都是全新设计制作的。首先要为大家介绍的南ALPS C.C便是其中之一。座落在山间的这个场地是一个适合初学者使用的简单赛场。



枝叶繁茂的植被



→由于是一个初级赛场，难度不算很高，倒是没有什么特别的POINT。唯一需要注意的就是不要将球打到岩石上面。

全新导入的角色育成要素详细解说

作为首次加入到“大众高尔夫”作品中的新系统，独特的角色育成要素将会带给玩家怎样的乐趣呢？在游戏中，我们选择并进入挑战模式（チャレンジモード），使用自己中意的角色不断参加各项比赛并努力获得出色的成绩。这样，该人物的各项能力就会慢慢提高。可以说，这一新系统的加入为游戏增加了类似于RPG游戏中的成长要素，让作品更加耐玩。接下来，就要为大家做进一步的解说，可一定要仔细看啊！

非常重要的 CHALLENGE MODE





↑除了挑战模式之外，还为玩家准备了STROKE模式以及新PUTT模式等。

参加各种挑战赛，目标当然是冠军喽！



←我们的目标是取得高尔夫球大赛的冠军！游戏中有很多9洞比赛，当然也有18洞的大规模赛事啦。

CHALLENGE模式中的3个板块

在挑战模式中，玩家可以选择使用自己的中意角色去与众多电脑对手进行比赛，从而不断获得经验以及道具。CHALLENGE模式中包括有“Stroke”、“Multi Play”以及“VS”这三个板块。

STROKE

加上玩家，共有20名选手参赛，比赛采用9洞或18洞的赛制，结束每洞比赛后计算得分，全部比赛完成后积分最高者获胜！在比赛中取得冠军后可以得到新的道具。

MULTI PLAY

进入MULTI PLAY模式后，要与电脑控制的角色进行1对1的比赛，与双人联机对战一样，采用轮流交替的形式进行比赛。领先对手若干局数后胜出，同样可以获得道具。

VS

比赛形式与MULTI PLAY一样，玩家控制的角色与AI角色交替进行比赛。取得胜利后，即可在以后的游戏中使用该人物。

育成要素 要点1

经验值

在挑战模式下的比赛中取得好成绩，就可以得到各式各样的有趣道具。其中有些道具在装备之后会提升角色某方面能力同时还会增加其经验值，经验值积攒到一定程度角色就会升级，感觉是不是有些类似于RPG游戏呢？



同时还可以得到各式服装！

除了球杆与特殊比赛用球之外，可以入手的道具中还包括很多非常精致、漂亮的服装以及饰品。在强化人物能力的同时，也不要忘记犒劳一下自己！选择你喜爱的道具将角色装扮得更加时尚和个性吧！



←换装后的角色果然要比以前漂亮了不少。看着那么多美丽可爱的小人在屏幕上跑过来跑过去真是让人乐在心里啊！



借助道具强化POWER、CONTROL、SPIN等各方面能力

利用新装备加强角色的IMPACT、SIDESPIN能力。

全新进化的各名球手!!



↑通过不断赢得比赛胜利，让角色变得越来越强大。等级提升后他们的服装也会发生变化。

这次在最新的PSP“大众高尔夫 便携版”中，总共会有10名角色登场，而且全部都是首次登场的新人哦。其中ユメリ和シン两人在游戏初期即可选择使用，其他角色需要在CHALLENGE模式中向其发起挑战并胜出后方可使用。下面将就其中几名角色做一大致的介绍，大家不妨都来看看，其中是不是有让你格外倾心的呢？



在CONTROL和IMPACT两方面都表现出色的角色，唯一的不足就是力量稍弱。整体平衡性优秀，推荐初级玩家使用。

各项能力都很出色的平衡性角色，需要注意的是他很容易打出旋转球，在使用时如果能够合理加以利用的话或许能够收到意想不到的效果。

育成要素 要点2

RANK

所谓的“RANK”，指的就是角色在不断晋级之后所获得的称号。在挑战模式中，赢得某些比赛后，可以得到黄色五角星。当所收集的五角星数量到达一定数量后，人物就可以获得新的称号。有了新的称号，玩家即可开启全新的比赛场地，向更高级别赛事发出挑战！



总共10个不同等级 Junior、Beginner、Novice、Middle、Senior、Grand、Bronze、Silver、Gold、Platina

全新赛场参加许可!



←↓RANK等级提升之后，就可以开启游戏中全新的赛场以及现有赛场的镜像版本。





赛场② 红叶坂GOLF俱乐部

红叶坂GOLF俱乐部是游戏中第二个被开启的赛场。这是一个充满了日本古代庭院风格的场地，在如此优美的环境中进行比赛真是让人心情舒畅。这个场地的难度比起其南ALPS C.C明显上升了一个档次，要特别注意树木给击球带来的阻碍。



←场地内到处都被浓厚的和风所笼罩，让人不自主地陷入美丽的遐想之中……

日本古代恬静的庭园风趣……



→望着眼前美丽的景致，不由地让人产生想要吟诵诗句的雅兴，在这样的环境中进行比赛，实在是享受！

育成要素 要点3

装备

这里所说的装备是在赢得比赛后入手的球杆以及特殊比赛用球。为角色加配这些装备后，可以直接影响改变其各项能力数值。有必要根据各个赛场的具体情况，选择最最适合的装备，这一点将很大程度上赢得比赛的进程。

上上下下的人物能力数值



↑POWER虽然上升，可相对CONTROL能力却有所下降，真是有得必有失啊。



→这次新作中取消了商店的概念，要想得到道具就去努力比赛吧！

育成要素 要点4

爱着度

←如图所示，右边那个可爱的桃心就表示该人物的爱着度。



爱着度每上升一个等级后，人物可以使用POWER SHOT的次数就会增加1回，这可是相当有用的技能哦！



坚持使用同一个选手可是有好处的！

要想使爱着度不断上升，就要坚持使用同一个人物。这样做除了可以增加爱着度外，当使用次数到达一定数值时还可以开启特典哦！此外应该知道的是，每个人物的爱着度一共有四个级别。



看上去就十分和蔼的一位老人。从整体看来是一个适合高级玩家使用的角色。不要以为他年纪大就一定弱，其实トシゾウ在击打旋转球方面可是很有一套的！

年龄不大本领却不小。可爱中似乎还带着几分邪气？最为得意的技巧就是弧线球，不知道和トシゾウ比起来，谁更强一些呢？另外近距离推杆也很不错，就是在稳定性方面稍弱。

世家出身的サギリ自小练习武道，自然在力量方面不逊于其他任何人。最擅长挽救一切危险球，是一个非常实用的角色。与此相对的是，サギリ在击打旋转球方面的能力就稍弱一些了。

常常沉迷于自我欣赏的美形角色。除了风格与众不同的外表，对于自己的技术也是有着无比的信心。ジャン最大的魅力在于其可靠的CONTROL能力，尤其是在正常草坪上，最能显现自身实力！

利用PSP通信功能享受来自对战的无限乐趣！

在CHALLENGE模式中精心培养出来的选手，如果只有自己知道的话岂不是太可惜了？何不通过无线通信与朋友进行对战，让他们也领教领教自己的厉害？下面将要为大家介绍的就是“大众高尔夫 便携版”中的“みんなでGOLF模式”，利用PSP主机的通信功能，可以实现最多8人的联机对战！那种大家一起游戏的乐趣怎是SINGLE PLAY能够比拟的？也只有这样，你才能真正感受到“大众高尔夫”的真正魅力！

建立对战房间！

与其他支持联机的游戏一样，要想进行多人对战，首先需要一名玩家作为LEADER建立对战房间，之后其他玩家分别加入。所有人都就绪后，LEADER按下确认键就OK了。





←↑LEADER玩家需要对比赛场地、规则等进行细致的设定。

大家都来加入这激动人心的GOLF PARTY吧！

快乐的みんなでGOLF模式！



←与朋友进行联机对战，将大大拓展游戏的乐趣！使用自己亲手养成的个性角色与旁人一较高下，能够获得无与伦比的满足感与成就感！

多人游戏

↓装备上在CHALLENGE模式里取得的最强装备，LET'S START！



下面就让我们以形式最为简单的一对一比赛为例，初步体验一下多人游戏究竟是怎样的。首先可选多人对战的模式很多，包括3洞、6洞、9洞和18洞比赛，以及PUTT比赛。此外系列中历来受到FANS喜爱的“发声”系统也得以保留，我们可以根据对手的表现随意按下按键以发出鼓励或者批评的话语。



↑双人进行对战的时候，将会采用交替操作的形式进行比赛。

新PUTT GOLF



↑充分发挥你在平时比赛中所积累的经验去战胜对手吧！

一对一进行PUTT比赛。所谓的PUTT比赛指的就是玩家直接比试推杆技巧。在GOLF运动中，最后的推杆是十分重要的，这不仅考验玩家的计算能力，对于其心里素质同样是一次不小的考验。你有没有信心和勇气接受这项挑战呢？

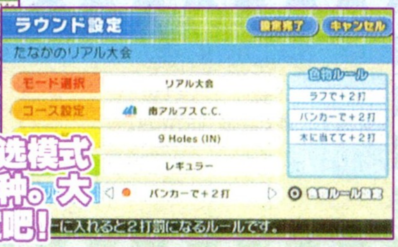


↑瞄准较近的洞口，比较稳妥。而如果能够将球推入远处的洞口则可以赢得高分！

REAL大会！

这是最多支持八人加入进行的GOLF大会比赛模式。比赛采用多球洞赛制，游戏时玩家各自执行自己的进度，不会相互影响。每完成一个洞的比赛后会根据个人的成绩进行总排名，全部球洞比赛结束后，积分最高的玩家获得最后的胜利。





在这个形式的比赛中可选模式有9球洞以及18球洞两种。大家协商好之后再做决定吧！

↑REAL大会模式中最多可以有8人同时参加，你争我夺的激烈比赛，谁会是最终胜利者？





目标！最后的胜利！

←由于采用实时制，所以每一个玩家都可以在不受他人干扰的情况下认真进行比赛。

赛场③ Olive Coast C.C

↑通过图片中的植物，我们就可以大致领略到这一场景所具有的独特异国气息。



周围环境美丽，气候温暖宜人的比赛场地。这里洋溢着地中海风情，纯净的天空，蔚蓝的海水，身边一切都是如此让人感到心旷神怡。



感受那一阵从地中海飘荡而来的凉爽之风！

大众高尔夫 便携版资料集

全人物初始能力介绍

角色	Power	Control	Spin	Impact	Sidespin	击球线路	Powershot	其他
ユメリ	214y	Lv8	Lv6	Lv21	Lv12	Mid	5次	○Rough
适合初学者使用的角色，如果采用合理的养成方法，将会成为一个相当实用的人物。								
シン	218y	Lv7	Lv8	Lv20	Lv16	Mid	5次	——
与ユメリ相比力量更强，击球飞行距离也更远。相对不足的能力需要用装备进行弥补。								
ミユウ	222y	Lv10	Lv9	Lv18	Lv9	Mid	4次	——
外表看上去十分可爱，实际上属于技巧型角色。需要多多磨练，真正习惯后会表现出非凡的能力。								
トシゾウ	230y	Lv6	Lv11	Lv17	Lv21	Mid	5回	○Bunker
虽然在体力方面表现一般，但是经验却十分丰富，最擅长的技能是SPIN。								
サギリ	234y	Lv9	Lv4	Lv16	Lv14	Low	5回	○Rough
能力较为均衡的女性角色，就算是Rough也没有关系。								
ジャン	242y	Lv14	Lv3	Lv15	Lv5	Low	4回	×Rough
非常重视自身外表的球手，球风十分细腻，尤其是在CONTROL上的表现尤为稳定。								
キャサリン	246y	Lv11	Lv6	Lv14	Lv10	Mid	5回	×Bunker ×雨
美女球手，实力也不容小觑，只不过碰到Bunker或雨天容易发挥失常。								
アーロン	254y	Lv2	Lv7	Lv13	Lv13	Mid	5回	○Bunker ○Rough ×Approach
绝对的力量型选手，击球距离绝非其他人所能企及。与此相对的却是糟糕的Control。								
アンジェラ	250y	Lv11	Lv13	Lv12	Lv4	Mid	4回	×Bunker ×Rough
谜之女性选手，各项能力均属一流，只在SPIN方面稍弱，且苦手于Rough和Bunker。								
ブリッツ	254y	Lv7	Lv11	Lv11	Lv18	Mid	5回	×Approach ×雨
没什么可说的了，游戏中最强的角色。								

RANK UP条件一览

RANK	条件	附加奖励
Junior	—	初始等级
Beginner	收集6个★	追加红叶坂赛场/挑战模式中ミユウ登场
Novice	收集6个★	Backtee南アルプスC.C./Backtee赤叶坂ゴルフ倶乐部/挑战模式中シゾウ登场
Middle	收集7个★	Caddie追加田中/追加视角/追加オリーブコーストC.C.赛场/挑战模式中サギリ登场
Senior	收集7个★	追加ゴールデンデザートC.C.赛场/挑战模式中ジャン登场
Grand	收集8个★	Backteeオリーブコースト C.C./Backteeゴールデンデザート G.C./挑战模式中キャサリン登场
Bronze	收集8个★	追加ロイヤル&リンクスC.C.赛场/Caddie追加リサ/挑战模式中アーロン登场/可以使用POWER回复道具
Silver	收集9个★	追加ダイナパーク赛场/挑战模式中アンジェラ登场
Gold	收集9个★	Backteeロイヤル&リンクスC.C./Backteeダイナパーク/挑战模式中ブリッツ登场
Platina	收集10个★	Caddie追加マスター/可使用オリジナルキャラパーツ/VTR Slot追加/获得Platina勋章

爱着度信息

爱着度段位	爱着度提升后附加能力
爱着度第1段位	初期值
爱着度第2段位	可使用Rising和Spin/Powershot +1
爱着度第3段位	可使用△键Shot/可使用×键Shot
爱着度第4段位	可使用Spiral/Powershot +1
爱着度第5段位	JustImpact成功率UP/可使用高低弹道Shot

段位信息

段位	称号
第1段位	みんごる初段
第2段位	みんごる二段
第3段位	みんごる三段
第4段位	みんごる四段
第5段位	みんごる五段
第6段位	みんごる师范代
第7段位	みんごる师范
第8段位	みんごる军曹
第9段位	みんごる将军
第10段位	みんごる王
第11段位	みんごる仙人
第12段位	みんごる天使
第13段位	みんごる神
第14段位	みんごるマン
第15段位	みんごる星

勋章获得条件一览

勋章	获得条件
最高段位认定章	获得“星”之段位
プラチナ勋章	获得“プラチナランク”段位
全キャラ击破勋章	与所有角色比赛并胜出
爱着MAX勋章	所有角色爱着度全满
コンプリート褒章	所有RANK下道具收集率达到100%
エース纪念章	完成HOLE IN ONE（一杆入洞）
アルバトロス纪念章	完成Albatross（低于标准杆3杆）
ライジング纪念章	完成Rising
ホーミング纪念章	完成Homing
スパイラル纪念章	完成Spiral
20Mパット纪念章	完成距离在20米以上的PUTT

掌握一手信息，
GOLF达人速成！

—— 全道具一覧 ——

球杆

道具名称	PW	C	SP	IM	SS	其他
スタンダードボール	—	—	—	—	—	
伞	—	—	—	—	—	
【お静かに】板	—	—	—	—	—	
羽子板	—	—	—	—	—	
ビギナーズクラブ（2级品） フライパン(2级品)	−12y	−2	0	+3	0	
ビギナーズクラブ（1级品） フライパン(1级品)	−12y	−1	0	+3	0	
ビギナーズクラブ（特级品） フライパン(特级品)	−12y	0	0	+3	0	
ビッグエアークラブ(2级品)	+8y	−2	0	−2	0	
ビッグエアークラブ(1级品)	+8y	−1	0	−2	0	
ビッグエアークラブ(特级品)	+8y	0	0	−2	0	
ビッグマグナム（2级品）	+16y	−2	−2	−4	0	
ビッグマグナム（1级品）	+16y	−1	−2	−4	0	
ビッグマグナム（特级品）	+16y	0	−2	−4	0	
こん棒（2级品）	+24y	−2	−2	−5	0	
こん棒（1级品）	+24y	−2	−1	−5	0	
こん棒（特级品）	+24y	−2	0	−5	0	
ピンホールクラブ(2级品)	0	+2	0	−2	−1	Powershot −1
ピンホールクラブ(1级品)	0	+2	0	−2	0	
ピンホールクラブ(特级品)	0	+3	0	−2	0	
レーザービーム(2级品)	0	+4	0	−4	0	
レーザービーム(1级品)	0	+5	0	−4	0	
レーザービーム(特级品)	0	+6	0	−4	0	
マジカルステッキ(2级品)	0	+4	0	−4	0	
マジカルステッキ(1级品)	0	+5	0	−4	0	
マジカルステッキ(特级品)	0	+6	0	−4	0	
ターボスピンクラブ(2级品)	0	0	+2	−2	0	Powershot −1
ターボスピンクラブ(1级品)	0	0	+2	−2	0	
ターボスピンクラブ(特级品)	0	0	+3	−2	0	
メガスピンクラブ(2级品)	0	0	+4	−3	0	
メガスピンクラブ(1级品)	0	0	+5	−3	0	
メガスピンクラブ(特级品)	0	0	+6	−3	0	
うず巻キャンディ(2级品)	0	0	+4	0	0	
うず巻キャンディ(1级品)	0	0	+5	0	0	
うず巻キャンディ(特级品)	0	0	+6	0	0	
グラスカッター(2级品)	0	0	0	−2	0	Powershot −1/Rough改善
グラスカッター(1级品)	0	0	0	−2	0	Rough改善
グラスカッター(特级品)	0	0	0	−2	0	Rough改善

球

道具名称	PW	C	SP	IM	SS	其他
スタンダードボール	—	—	—	—	—	
ビギナーボール(2级品)	0	−2	0	+2	−2	
ビギナーボール(1级品)	0	−2	0	+2	−1	
ビギナーボール(特级品)	0	−2	0	+2	0	
ビッグエアーボール(2级品)	+4y	−2	0	0	0	
ビッグエアーボール(1级品)	+8y	−2	0	0	0	
ビッグエアーボール(特级品)	+12y	−2	0	0	0	
ピンホールボール(2级品)	0	+1	−2	0	0	
ピンホールボール(1级品)	0	+2	−2	0	0	
ピンホールボール(特级品)	0	+3	−2	0	0	
ターボスピンボール(2级品)	0	−2	+1	0	0	
ターボスピンボール(1级品)	0	−2	+2	0	0	
ターボスピンボール(特级品)	0	−2	+3	0	0	
サイドスピン(2级品)	0	−2	0	0	+3	
サイドスピン(1级品)	0	−2	0	0	+6	
サイドスピン(特级品)	0	−2	0	0	+9	
ストレートボール(2级品)	0	0	0	0	0	Straight修正
ストレートボール(1级品)	0	0	0	0	+1	Straight修正
ストレートボール(特级品)	0	0	0	0	+2	Straight修正
サンドバイパー(2级品)	0	−2	0	0	0	Bunker改善
サンドバイパー(1级品)	0	−2	0	0	0	Bunker改善
サンドバイパー(特级品)	0	−2	0	0	0	Bunker改善

—— Head Parts ——

道具名称	入手条件
サンバイザー黄	—
ショート	—
スポーツキャップ緑	Junior Rank
センター分け	Junior Rank
ロング茶	Junior Rank
オールバック	Beginner Rank
グリーンベレー	Beginner Rank
野球帽	Beginner Rank
ソフトモヒカン	Novice Rank
ニットキャップ	Novice Rank
斜かぶりキャップ	Novice Rank
迷彩バンダナ	Novice Rank
学生帽	Middle Rank
五厘ソリ	Middle Rank
バンダナキャップ	Middle Rank
ボブ	Middle Rank
シニヨン	Senior Rank
ゴルフハット	Senior Rank
カチューシャ	Senior Rank
ハンチング	Senior Rank
ロング黒	Bronze Rank
警官の制帽	Bronze Rank
リーゼント	Bronze Rank
くのいち鉢金	Bronze Rank
ニットキャップ赤	Bronze Rank
婦警の警帽	Silver Rank
フルフェイス	Silver Rank
ツインテール	Silver Rank
アフロ	Silver Rank
アテンダント帽	Silver Rank
近卫兵の制帽	Gold Rank
襟足ロング	Gold Rank
かみしも	Gold Rank
ナースキャップ	Gold Rank
テンガロン赤	Gold Rank
忍者头巾	Gold Rank
武者兜	PlatinaRank
リーゼント金	Platina Rank
首长の羽根饰り	Platina Rank
スポーツキャップ黑	Platina Rank
パイレーツハット	Platina Rank
时代剧町娘の发型	Platina Rank
テンガロン茶	Platina Rank
サンタの帽子	Platina Rank
虎の覆面	Platina Rank
ターバン	Platina Rank
魔法使いの帽子	Platina Rank
ねじり鉢巻	Platina Rank
ロボットヘット	Platina Rank
ちょんまげ	Platina Rank
大银杏	Platina Rank
ミイラマスク	Platina Rank
花嫁ベール	Platina Rank

—— Body Parts ——

道具名称	入手条件
キュロット桃色	–
ジップアップ	–
ジップアップガール	Junior Rank
ブルゾンガール	Junior Rank
ベスト	Junior Rank
ポロシャツ白	Junior Rank
カバーオール	Beginner Rank
キュロット白	Beginner Rank
缟柄ポロシャツ	Beginner Rank
タンクトップ＆ミニ	Beginner Rank
アロハシャツ	Novice Rank
学生服	Novice Rank
バスケウエア	Novice Rank
ピンストスーツ	Novice Rank
ベスト＆キュロット	Novice Rank
キャディエプロン	Middle Rank
警官制服	Middle Rank
セーター白	Middle Rank
トラディショナル	Middle Rank
ポロシャツ黑	Middle Rank
ジャージ赤	Senior Rank
シスター服	Senior Rank
野球服	Senior Rank
OLの服水色	Senior Rank
サッカーウエア赤	Senior Rank
アーミールック	Bronze Rank
アテンダントの服	Bronze Rank
空手道着	Bronze Rank
ミニチャイナ赤	Bronze Rank
ウエスタン	Bronze Rank
革ジャン	Bronze Rank
近卫兵の制服	Silver Rank
バレリーナチュチュ	Silver Rank
女子ブレザー制服	Silver Rank
くのいち装束	Silver Rank
アメフトジャージ	Silver Rank
レーシングスーツ赤	Silver Rank
ネイティブ传统衣装	Gold Rank
キャンギャル青	Gold Rank
ビキニ	Gold Rank
ロングドレス	Gold Rank
ベテランセーター	Gold Rank
妇警の制服	Platina Rank
サンタの服	Platina Rank
バニーガールスーツ	Platina Rank
レーシングスーツ黄	Platina Rank
ワイルドスタイル	Platina Rank
きもの	Platina Rank
ミニチャイナ青	Platina Rank
チアリーダー白	Platina Rank
セーター	Platina Rank
ダッフルコート	Platina Rank
ナースの服	Platina Rank
パイレーツコート	Platina Rank
武者铠	Platina Rank
OLの制服赤	Platina Rank
セーラー服	Platina Rank
スーツ白	Platina Rank
ダッフル＆スカート	Platina Rank
アラビアンルック	Platina Rank
ポロシャツ赤	Platina Rank
魔法使いのローブ	Platina Rank
グリーンジャケット	Platina Rank
フランケンボディ	Platina Rank
ロボットボディ	Platina Rank
横纲の着ぐるみ	Platina Rank
はっぴ	プラチナランク

—— Accessory Parts ——

道具名称	入手条件
腕时计	–
メガネ	–
ウエストポーチ	Junior Rank
サングラス	Junior Rank
マスク	Junior Rank
冬のマフラー青	Beginner Rank
ヘッドホン	Beginner Rank
リュックサック	Beginner Rank
キツネのしっぽ	Novice Rank
ぐるぐるメガネ	Novice Rank
たき木	Novice Rank
リボン桃色	Novice Rank
サングラス茶	Middle Rank
ピエロの鼻	Middle Rank
メガネ赤フレーム	Middle Rank
ランドセル黑	Middle Rank
アイパッチ	Senior Rank
ボクシンググローブ	Senior Rank
レイ	Senior Rank
ゴルフバッグ	Senior Rank
妖精の羽	Bronze Rank
ゴーグル	Bronze Rank
ツインホーン	Bronze Rank
ぜんまい	Bronze Rank
ヒーローマフラー	Bronze Rank
电池ボックス	Silver Rank
ウサギの耳	Silver Rank
ハリセン	Silver Rank
スポーツサングラス	Silver Rank
ナイトビジョン	Silver Rank
青龙刀	Gold Rank
特大手手里剑	Gold Rank
ティアラ	Gold Rank
パーティーメガネ	Gold Rank
シュノーケルセット	Gold Rank
ガスマスク	Platina Rank
王冠	Platina Rank
天使の羽	Platina Rank
恶魔の羽	Platina Rank
ぬいぐるみ	Platina Rank
エレキギター	Platina Rank
ナイトマスク	Platina Rank
亀の甲罗	Platina Rank
旗じるし	Platina Rank
うさぎの耳白	Platina Rank
レースカチューシャ	Platina Rank

大众高尔夫 便携版制作人访谈实录！



村守将志 PRODUCER
CLAPHANDZ开发部



八木宏之 PLANNER
CLAPHANDZ开发部



二见圭介 CG DESIGNER
CLAPHANDZ开发部



桑原利行 PROGRAMER
CLAPHANDZ开发部

最为艰苦的是临近发售日的11月份……

——这一次为PSP开发“大众高尔夫 便携版”的工作日程一定十分紧张吧？

村守：是啊，尤其是2004年11月，真的是很辛苦。不仅是我们这边，SCE那里也是忙得不可开交。每次打电话过去，一定还有人在呢。

八木：确实是这样啊，令人难忘的11月。一直在忙于修正主程序以及进行DEBUG工作。

——在PSP上进行DEBUG工作，听说很辛苦。真的是这样么？

村守：毕竟是一款全新的硬件，所以未知的东西很多。不少问题都要从头进行摸索，这很令人感到头疼。

八木：在PC上读取数据与实际使用UMD读取数据毕竟还是有区别的，在很多细节上也有微妙的差异。

村守：当初为PS2开发程序的时候可以直接使用DVD进行试验，可是这一次直到很晚才拿到UMD实物，一些工作不得不拖到后面才能进行。

——那么游戏的制作过程是从什么时候开始的呢？

村守：游戏的企划以及OPENING制作大致是从03年12月开始的，那时PS2版“大众高尔夫4”的制作工作已经接近尾声。由于那个时候对于PSP的规格、样式和性能完全不了解，所以只能大致对游戏作出一个简单的构想。作为掌机上面的第一款“大众高尔夫”系列作品，到底应该是什么样子呢？真正开始开发工作则是04年夏天的事情了。

八木：由于这次是为掌机开发游戏，所以一定要考虑到一些它所独具的特点。比如说玩家更多的时间会在户外使用这款软件，这样一来，原先游戏中击球力度的确认等操作会更加难以把握。

村守：在一开始，我们对这部分的操作进行了简化，然而在真正见到PSP实机后才发现，这样做其实是没有太多必要的。

——能否具体解释一下这是怎么一回事呢？

八木：由于先前对于PSP主机的重量没有明确的认识，所以会觉得即使小小的晃动也会对玩家的细微操作造成比较大的影响。可是在实际拿到PSP之后，对于它的重量有了足够的信心，所以最终保留了系列一贯的操作方式。当然，出于更加稳妥的考虑，原先设计的简化操作也没有被删除。

——这样看来，游戏的一部分开发工作是在不了解PSP规格的情况下进行的？

村守：是的。不过在见到试作主机之前，我们对于它的情况也多少知道一些。毕竟是换了一个全新的平台，我们希望能够把它做得更好。此外，我们也有考虑到要不要将这款PSP上的大众高尔夫走回系列原点的路线，然而经过再三权衡，大家还是决定要制作一款真正意义上的新作。于是才有了现在大家所看到的成品，游戏中无论是人物还是赛场，全部都是崭新的。

——在制作游戏图像方面的工作会不会很辛苦？

二见：还好，大家事先已经有充分的准备。我们首先进行的是人物建模，虽然不能说与制作PS2版大众高尔夫完全相同，但二者在某些方面多少还是有一些相似的地方。

八木：我觉得，最让人难办的还是在于最初对PSP没有具体认识的阶段，那个时候的工作确实很辛苦。

二见：虽然这么说，可是大家渐渐地也都习惯了。

用液晶电视作为PSP屏幕的参考？

——对于一款掌机来说，其屏幕的可视角度毕竟是有限的，这是否会对游戏的开发造成不便？

二见：就这一点而言，我们在真正拿到PSP之前完全无法想象实际情况究竟会是怎样的。于是就去外面买来尺寸和PSP屏幕差不多的液晶电视，将它作为范例。此外，这次采用了全新的UMD作为载体，对于通过它读取图像文件的实际表现在一开始也困扰着大家。

村守：是啊是啊，我们特意买来大小差不多的液晶电视，现在想想真的挺有意思的。

——程序开发工作是否一直都很顺利呢？

桑原：我们所考虑最多的就是，如何利用目前已经基本定型的相对比较成熟的路线，去诠释和表现一部崭新的作品。由于平台转为全新的PSP，所以在程序设计上，我们也不得不相应作出全新的调整。

——在PSP平台上开发软件的过程中，有没有遇到特别困难的问题？

桑原：由于本次开发工作的时间比较紧迫，所有游戏引擎并不是我们小组自行开发的，而是由SCE提供的，因此其中有些细节我们无法完全了解或掌握，我觉得这可能是比较麻烦的一个问题。

——下面让我们就游戏本身来谈一谈。各位觉得PSP版大众高尔夫中有哪些新的变化呢？

村守：首先一点就是加入了更多能够突出玩家个性化表现的东西，无论是全新的人物育成还是道具的收集等。此外还有就是在通信对战方面的改进。在大众高尔夫4中如果要想进行8人对战的话，只有通过分屏的方式来进行。每人看着那么一小块屏幕进行游戏实在是辛苦。不过在PSP上，玩家可以各自看着自己的屏幕，轻松地与他人进行游戏。

——我想这也是受到“大众高尔夫ONLINE”中一些点子的启发吧？

村守：确实是这样的。从“REAL大会”这一部分就可以看得出来。使用PSP进行无线通信对战的时候多少可以找到一些类似于在线游戏的感觉。这样的游戏方式确实是相当具有魅力的！想想看，在乘坐电车的时候，和陌生人来一场比赛，多有意思啊，这就是无线与有线相比的一大优势吧！

关于制作过程中所承受的压力……

——以前有考虑过为掌机开发游戏吗？

村守：以前曾经写过有关这一事宜的计划书，不过受到各方面条件的限制最终作罢。不过为PSP开发游戏不同，基于硬件出色的机能，可以在上面实现很多东西。所以我个人很高兴能够进行这次挑战与尝试。

——各位是在什么时候得到消息说PSP版大众高尔夫要随主机一起发售呢？

村守：这一点上我们和所有人一样，是在SCE正式宣布有关消息后才知道的。

——作为一款与PSP同时发售的游戏，SCE对它充满了期待。各位的心境又如何呢？

村守：首先我们自己确实感觉到有很大的压力，毕竟这在很大程度上会影响到一个品牌的形象。另外还考虑到，作为一款体育类型的游戏，它在正式推出后会受到大家怎样的对待呢？总之是蛮忐忑不安的。

——这么说真的是太过谦虚了，毕竟是销量超过了100万份的著名游戏系列啊。

村守：其实也正是因为这样，我们才更希望PSP版的大众高尔夫同样得到大家的全力支持。为达到这个目标，我们就必须努力工作，让作品变得更加完善，如此一来，我们头上的压力也就越来越大。

——还是让我们谈谈轻松一点的话题吧。在游戏发售的当天，各位在做些什么？

八木：我在家里读报，了解一下游戏卖得如何。

村守：我去了附近几家游戏店，调查一下游戏的发售情况，想看看哪个作品卖得最好。

二见：我也是直接去了游戏店，向店家询问作品的销售情况，很高兴店主说“大众高尔夫”卖得最好。（笑）

桑原：我在和孩子一起玩“大众高尔夫 便携版”。

——如果能推出“大众高尔夫 便携版2”，各位想在新作中实现哪些构想呢？

八木：希望到时候可以借助专用配件将PSP与互联网连接，从而实现VTR录像等资料的交流。

村守：我希望能够进一步拓展对战功能，让它更方便、更快捷，让更多的朋友都加入到游戏当中来。



毫无保留！完全激发PSP硬件新锐性能，让你见识迄今为止最震撼人心的掌机游戏超高品质！体验速度与激情，尽情展现山脊赛车系列的无边魅力！

与永濑丽子再度相遇！





PSP	本刊译名：山脊赛车			
	NAMCO	2004.12.12	5040日元	700K
赛车竞速	UMD	日版	1-8人	全年龄

RIDGE RACERS

リッジレーサーズ

最强的『山脊赛车』就在这里！

超级美丽的画面、极其爽快的甩尾，这就是"山脊赛车"一贯以来的魅力之所在。经过多年的历练，如今最新一代的"山脊赛车"已经在PSP掌机上出现。全新PSP山脊中不仅有激烈的单人游戏模式，更可以利用PSP的无线通信机能进行最多8人的联机对战。PSP山脊中总共收录24条赛道，这一数字为该系列史上最多。加之众多隐藏要素，真是亮点多多，乐趣满满！

体验前所未有的速度感！



←↑让我们再次体验那熟悉的爽快感！不仅是赛车，就连赛道周围的场景也都描绘得非常细致，充分展现了主机的强大机能。



灵活使用硝基加速系统

位于画面左侧中央位置的就是硝基槽，随着玩家完成一个个漂亮的甩尾，它就会慢慢地增加。该能量槽总共分为三级，每攒满一级后按下R键就可使赛车进入硝基加速状态。这可是瞬间超越对手的利器，一定要加以灵活运用。

硝基能量槽

在游戏中，操控赛车利用甩尾通过弯道就会使硝基能量增加。待蓄满后按下R键就可以发动。此时赛车速度会迅速提升，屏幕四周也会呈现虚像，爽快感十足！



ULTIMATE CHARGE!?

所谓的"ULTIMAT CHARGE"，指的就是当赛车处于硝基加速状态并即将结束该状态的瞬间完成极速状态下的甩尾。此时硝基能量槽会以比平时更快的速度上涨。（注意：当赛车处于硝基加速状态中时，即使完成甩尾硝基能量槽也不会增加。）"ULTIMAT CHARGE"可以算得上是PSP山脊赛车中较为高级且非常实用的一个技巧。



↓对于弯道情况的把握是十分重要的。

一人也好，多人也罢，来一场白热战吧！

"世界巡回赛模式"是PSP版"山脊赛车"中最重要的一个组成部分。在这个模式里，玩家可以选择不同等级的赛车参加不同级别、各种STYLE的比赛。随着比赛的不断进行，赢得一次又一次的挑战，玩家将能够得到各种奖励。其中包括全新赛道以及全新赛车。当赢得"世界巡回赛模式"中的所有比赛之后，更可以入手让你意想不到的隐藏奖品哦。来吧来吧，我们的目标是，全部赛事彻底制霸！

漫长的比赛……



↑比赛的类型很丰富，既有包含多达6场分站赛的大型赛事，也有由2场比赛组成的1对1单挑比赛。享受不一样的乐趣吧！

①巡回赛选择



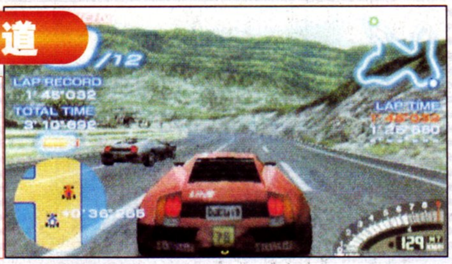
PSP山脊赛车中的巡回赛分为众多等级，在刚刚进入游戏时，可以选择进入的只有最低等级的赛事，不断赢得比赛就能接受更高级别的挑战。

②赛车的选择



每个级别的赛事中都有多部赛车可供玩家选择，它们性能各异，在操作感上也有很大区别，大家可以根据自己的驾驶风格和习惯进行选择。

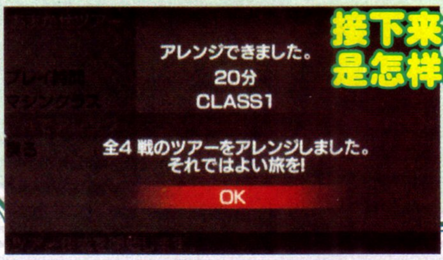
③转战各条赛道



开始正式比赛。获得电脑事先规定的名次就可以顺利通过该项比赛并进入下一场分站赛。成功完成各分站赛赛事后，该项巡回赛制霸达成！

随时随地的享受 自定义赛事

在"世界巡回赛模式"中，比赛的类型虽然很多，但那些毕竟都是固定而一成不变的。对于那些追求自由享受的玩家来说，有没有更好的选择呢？答案是肯定的！游戏中的"自定义赛事"系统就能满足大家以上那样的要求。进入"自定义赛事"模式之后，我们可以完全根据自己的喜好，就比赛时间、赛车等级等要素对电脑下达指令，之后系统就会按照要求自动生成符合条件的赛事。



接下来等待玩家的是怎样的比赛呢？

←可以进行设定的参数有很多、很细致。以时间为例，我们可以在5至60分钟之间自由选择。

世界巡回赛CLEAR！特别奖品GET！

玩家进入"世界巡回赛模式"并且完成其中某些特定的赛事之后，就将会获得十分特别的奖品。下面就简单介绍这些SPECIAL PRICE中的某几个，至于其他的，还是留给玩家自己去慢慢发现吧！





2004年E3参展DEMO影像

特殊奖品中的一项就是曾经在2004年E3展电玩中播放过的DEMO影像，这可是在日本国内都不曾播放过珍贵资料，绝对不能错过哦！

除了动态影像资料之外，精美的原画设定稿自然也少不了。这些画稿所展现出来的魅力可是完全不同于比赛时的紧张和激烈哦。

车辆设定原稿



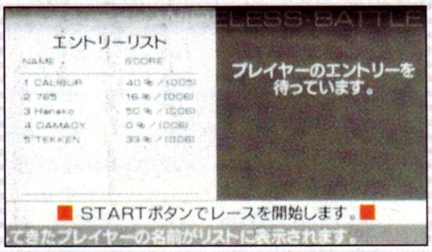
白热化的无线通信对战！

无线通信功能也是PSP主机的重要特色之一。作为一款随主机同时发售的游戏，山脊赛车自然也会支持通信对战，而且人数最多可以达到8人哦。毕竟人比电脑要聪明得多，所以与人对战时的紧张和刺激是与电脑进行比赛所无法相比的。如果对自己有十足的信心，不妨找来几个朋友，大家来进行一场真正的较量！

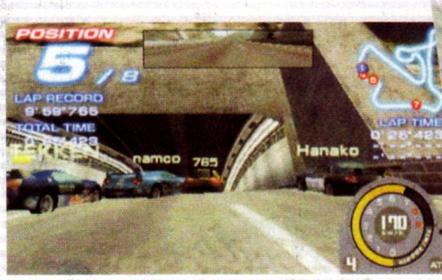


←赛道数量很多，可以和朋友一起享受多种对战的乐趣！





↑对战前的设定非常简单，无论是谁都能轻松地进行操作。



↑在对战中合理使用销基加速系统是致胜的关键所在。



注目!PSP山脊收录赛道创历史最多!

PSP版山脊赛车收录了曾在该系列以往作品中出现过的20条经典赛道,并且还在原先的基础上重新加工制作。很多细节要素都经过重新描绘,贴图更加细致,视觉效果与原先相比攀升了一大节。此外,还追加上4条全新赛道。这样一来,PSP版山脊赛车中赛道总数达到24条,为系列历史最多。无论是谁,要想拿到所有赛道的冠军都不是一件简单的事情。怎么样,你做好挑战的准备了么?



↑新作中第一次出现的DOWNTOWN RAVE CITY高速赛道,周边的景致也是异常美丽。

赛道名称	原属作品	原名称	赛道长度	解说
ダウンタウン・レイブ・シティ	新赛道	——	6173M	穿越市区的高速赛道,中级难度
シルバークリーク・ダム	新赛道	—	6796M	全新登场的街区赛道,适合中级玩家
ダウンタウン・レイブ・シティR	新赛道	——	6173M	ダウンタウンレイブシティ的逆向赛道
シルバークリーク・ダムR	新赛道	—	6796M	シルバークリークダム的逆向赛道
シーサイド・ルート765	RID/R5	初级/SUNNY BEACH	4108M	具有良好平衡性的一条赛道
リッジシティ・ハイウェイ	RID/R5	上级/GREEN FIELD	5868M	后半程有高难度弯道,高级难度
サンセット・ドライブ	RRR	NOVICE	4260M	赛道较宽,可轻松甩尾,适合初级玩家
クリスタル・コースト・ハイウェイ	RRR	ADVANCED	6170M	后半段的隧道部分有一定难度
ユニオン・ヒル・ディストリクト	RAG	OVER PASS CITY	6640M	有着很剧烈起伏的一条赛道
レイクサイド・パークウェイ	RAG	LAKESIDE GATE	6237M	中高速连续赛道是这条赛道的特点
クリムゾンロック・パス	R4	HEAVEN AND HELL	6459M	环绕水库的山间赛道
ディアブロ・キャニオン・ロード	R4	WONDER HILL	6686M	有很多高速弯道,非常考验驾驶技术
ミッドタウン・エクスプレスウェイ	RAV	CITY	4619M	路况良好,路幅开阔,难度不高
グリーンピーク・ハイランズ	RAV	MOUTAIN	4033M	复合弯道密布,难点较多的一条赛道
シーサイド・ルート 765R	RID/R5	初级/SUNNY BEACH	4108M	シーサイド ルート765的逆向赛道
リッジシティ・ハイウェイR	RID/R5	上级/GREEN FIELD	5868M	リッジシティハイウェイ逆向赛道
サンセット・ドライブR	RRR	NOVICE	4260M	サンセット ドライブ逆向赛道
クリスタル・コースト・ハイウェイR	RRR	ADVANCED	6170M	クリスタル コースト ハイウェイ逆向赛道
ユニオン・ヒル・ディストリクトR	RAG	OVER PASS CITY	6640M	ユニオン ヒル ディストリクト逆向赛道
レイクサイド・パークウェイR	RAG	LAKESIDE GATE	6237M	レイクサイド パークウェイ逆向赛道
クリムゾンロック・パスR	R4	HEAVEN AND HELL	6459M	クリムゾンロック パス逆向赛道
ディアブロ・キャニオン・ロードR	R4	WONDER HILL	6686M	ディアブロキャニオンロード逆向赛道
ミッドタウン・エクスプレスウェイR	RAV	CITY	4619M	ミッドタウン エクスプレスウェイ逆向赛道
グリーンピーク・ハイランズR	RAV	MOUTAIN	4033M	グリーンピーク ハイランズ逆向赛道



Lakeside Parkway

如同名称一样,有着美丽景致的一条赛道。环绕湖泊,绿树成荫,风光无限。然而实际上它的难度并不低,多个细小的弯道让人难以把握,究竟该在哪里减速,哪个弯道可以甩尾通过呢?用实践去寻找答案吧。

绚丽街市赛道过后是美丽的湖畔风光!



↑巨大的钢索吊桥上空竟然有一架飞机从低空滑翔而过,该不会要撞上吧?真是好惊险啊!



RIDGE CITY HIGHWAY

RIDGE CITY HIGHWAY是一条充满了危险陷阱的赛道。前半程难度不高,可以轻松快速地通过。进入后半阶段,路幅突然变窄,还会出现很多复合连续弯道,该减速就要果断减速,一定不要太过鲁莽。



↑前半部分与シーサイド ルート765赛道一样,难度较低。尽量在这里赢取更多时间,并为下面的挑战做好准备!

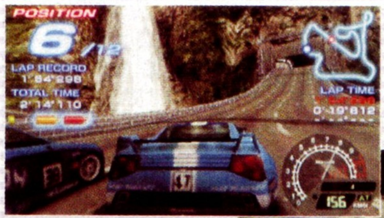


↑所有山脊爱好者都十分熟悉的建筑,能再次看见它真让人激动,比以前似乎更加漂亮!



UNION HILL DISTRICT

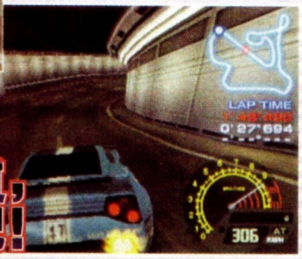
高低起伏,上坡下坡连续不断,这就是UNION HILL DISTRICT这条赛道的最大特点。其中长距离直线柏油公路路面赛段较多,十分便于赛车提升速度。在体验尽情加速带来的爽快感的同时也一定要小心突然出现在眼前的急弯,小心别一头撞上路边障碍物。注意提前减速!



来一较高下吧!

←巨大的瀑布飞流直下,不要光顾着欣赏眼前美丽的景致,这里可是一口气甩开对手的最佳地点!

←通过斜坡之后进入隧道,由于这里路幅比较狭窄,小心不要撞上两边的墙壁!



隧道内的直线赛道,在这里全力冲刺吧!



↑坡度极陡的上坡路段,对手车辆在这里损失大量速度,使用硝基加速扩大领先优势!

驾驶各式赛车参加激烈的比赛!!

PSP版山脊赛车中，除了众多精彩的赛道之外，所收录的赛车也绝对能让玩家大呼过瘾！这些车辆大致可以被分为三类，类型的不同赛车在加速、甩尾、最高速度等各个方面的性能都不尽相同。玩家需要根据自己的驾驶习惯选择驾驶最为适合自己风格的车辆参赛，这样才更有助于取得好成绩！

继承"山脊"系列一贯风格 多部实用的赛车就在你面前！



←游戏中将有各种性能卓著的赛车登场。其中有不少是首次亮相的全新车型，让我们领略它们的风采！

系列名车以全新形态亮相!



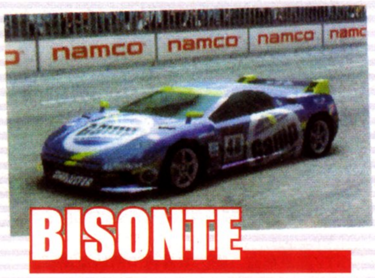
DYNAMIC
上级者DRIFT适用

DYNAMIC级别的赛车容易进入并且保持甩尾状态，然而在此过程中车体非常容易摆动，极难控制，因此对玩家的操作技术提出了很高的要求，要想真正驾驭它们绝不是一件轻松的事情。

你能驯服如此狂暴的机器么?



↑→稍不留意，车体就会发生旋转。如果不能及时做出调整，后果可是很糟糕的。



MILD
性能稳定的初级车辆

MILD级别的赛车相对比较容易控制，尤其是在直线或普通弯道赛段上行驶的时候。然而由于这些车辆在转弯方面的性能稍弱，所以很难在较长的时间内保持甩尾状态，应付急弯比较吃力。

寻求正确的行驶路线!



↑→面对转弯性能方面的不足，尽量寻求最佳的行驶路线来加以弥补！



STANDARD
中级适用的标准赛车

STANDARD级别赛车的性能介乎于Dynamic与Mild两个等级车辆之间，无论是操控性还是转弯性能都有着良好的表现，是具有出色平衡性的机体。推荐那些想要轻松体验甩尾乐趣的人使用。

感受出色的平衡性!



↑→驾驶这样的赛车能够充分体会到"山脊式"的爽快驾驶感受。



"山脊"独一无二的BGM!

在PSP版山脊赛车中所收录的总共三十首背景音乐，按照假想的5张CD的形式进行分类。其中包括以往各代作品中知名曲目的混音版以及部分新曲，全都是NAMCO音乐创作组倾力奉献的精品，各位玩家一定不要错过！



5张CD中所收录的优秀BGM!!

RED DISC BLUE DISC	收录曲目都是为PSP版山脊赛车专门创作的全新曲目，包括DISCO、JAZZ等多种风格乐曲。
REMIX DISC	顾名思义，这张CD中所包含的全部是在以往经典乐曲基础上重新加工制作的混音版，并由原创作者监制。
CLASSIC DISC 1 CLASSIC DISC 2	这两张唱片中所收录出自历代山脊作品中的BGM。再次听到那许多熟悉的旋律，怎能不让人感动?

玩了就知道!! PLAY REPORT 感受来自宽屏的震撼!!

第一次亲眼见到PSP版山脊赛车的时候，真的是被那绚丽的画面惊了一个正着(相信很多玩家也是和我一样吧)，PSP的宽屏幕实在是太出彩了。游戏画面极具魄力，无论是车体本身还是赛道及周边环境都刻画得非常细致，尤其是某些赛道在落日余晖的映照下"闪闪发光"，真是让人感动啊！PSP版山脊赛车在操作方面的表现同样出色，感觉有意向系列早期作品风格靠拢，这样很好。毕竟高速疾驰和激情甩尾才是山脊的特色！借PSP的16:9液晶屏幕，我们能获得更加开阔的可视范围。在弯道处利用甩尾占据内道、强行超越敌车，那种满足感真的很难用语言来形容。PSP版山脊中新加入的硝基加速系统也是一大亮点。虽然并非原创，但它确实赋予了作品更多精彩和更多挑战。首先在画面表现上，发动硝基加速后屏幕边缘呈虚化，大大提升了车辆的速度感！其次，硝基的使用时机也很讲究，值得反复多次尝试。加之PSP版支持最多8人的无线通信对战，可以说这一代山脊赛车在可玩性上真是没的说！

不要放弃!! 目标全赛道制霸!?





←利用通信功能和朋友进行一场比赛！

游戏12条正向赛道要点简明解说!



Seaside Route 765
海岸线路程尽头有一个发卡弯道，此处很容易撞上旁边的岩壁。尽量避免入弯点太过靠外，必要时提前刹车。



Ridge City Highway
后半程有细小连续弯道，需要格外注意。由于路幅较窄，避免使用甩尾，转而使用切线通过既省时间又比较稳妥。



Silvercreek Dam
从最开始直到进入隧道的部分有很多弯道。除选择好入弯点并控制好速度外，对于出弯后的情况也应提前设想好。



Crystal Coast Highway
路幅较为狭窄，且多为连续弯，一不小心就容易蹭到墙壁。如果追求稳妥的话，建议适当减慢速度通过。



Union Hill District
长距离直线坡道后进入急弯道，应提前刹车减速，否则会撞上外侧岩壁。S弯道可以利用连续甩尾技术通过。



Lakeside Parkway
高低起伏路面较多，要注意车辆的跳跃，特别是落下时车头所对方向。注意顺行上坡路线较多，会一定程度影响视野。



Crimsonrock Pass
路幅宽阔，难度较低。建议少使用甩尾，多利用抓地过弯，可节省时间。后半段路程中有两处下坡接急转需要特别留意。



Downtown Rave City
赛道中的弯道比较阴险，让人难以判断其深入走向，对玩家的瞬间判断能力提出一定要求。另外过桥阶段需特别留意！



Greenpeak Highlands
有很多比较棘手的急弯道。特别是接近两座桥梁处，更加需要多多注意。建议采取减速安全通过的策略。



Midtown Expressway
没有过多的急转弯，积蓄硝基的机会也不是多。相对来说，快速完成本赛道的要领就在于如何寻找到最合理路线。



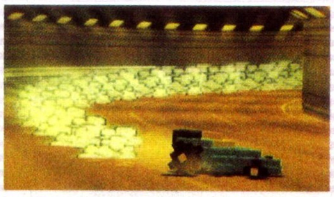
Sunset Drive
沿海岸线直行过后的弯道需要注意。如果驾驶的赛车等级较低的话，尽量找到最为合理的路线直接通过。



Diablo Canyon Road
后半程有环形赛段，可以利用甩尾通过。注意入弯时的车速不能过低，否则会因为转向过度而撞上弯道内侧。

所有已掌握秘密情报毫无保留完全放送!

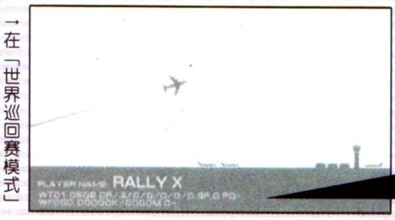
在最新的PSP版"山脊赛车"中，收录了众多来自于系列以往历代作品中的著名赛车、赛道以及背景音乐等要素，加之丰富的原创内容，真可以说是一道丰盛的什锦大餐！当然除了这些，对于任何一款"山脊"作品来说，隐藏要素自然是不可缺少的。PSP版新作自然也不例外。那么这一次NAMCO又为我们准备了怎样的意外惊喜呢？让我们一起去看看吧！



↑满足一定的条件之后，就可以开启并使用隐藏车辆X-Rally！

这些秘密你了解么

隐藏于WOLRD TOUR模式开始画面中的小秘密！



→在「世界巡回赛模式」开始画面下方的字样原来也是有特殊含义的！

确认目前的游戏状态!



如图所示，这就是每次进入"世界巡回赛模式"前都能看到的画面。在屏幕下方，会出现几行并不怎么引人注目的字样。原来这些字样表示的是玩家姓名、比赛进度。此外，其中一些特殊的记号和数字里还隐藏着一些小秘密哦。详情请参看旁边的表格。

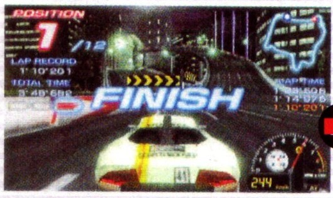
记号/数字	详细情况
WT##	目前在"世界巡回赛模式"中可选比赛TOUR的种类(01－39)
CS##	在SINGLE模式和TIME ATTACK模式中可选赛道数量(06－24)
CR/#/#/#/#/#/#	等级1至等级6中所获的赛车数量(最大9/9/9/9/9/9/)
SP#	已获得SPECIAL MACHINE（隐藏车）数量(0－4)
PC－	初始状态为PC－，取得隐藏车辆之后变为"PC+"
WF###	目前已进行无线通信对战次数(0－999)
D###K/####M	在世界巡回赛模式中总共走行距离(K表示公里，M表示米)
C－	各种要素的获得情况。初始状态为C－，开启所有赛道和赛车后变为"C+"

真是让人意想不到

开启镜像赛道

在SINGLE RACE以及TIME ATTACK模式中，可以开启并且使用镜像赛道。具体的方法是首先在世界巡回赛模式中通过PRO18赛事，时候在选择赛道时按住SELECT键后再确定就OK了。

顺利完成PRO18赛事



↑在世界巡回赛模式中顺利取得PRO18这一赛事的冠军是开启镜像赛道的前提。

在选择赛道时按住SELECT键，之后再确定





↑秘技使用成功！看到了吧？现在的赛道果然变成了镜像的。就连路边广告牌上面的图案也都掉转过来，真是太有意思了！

关于硝基的秘密

无限制硝基使用可能！

如果能够无限制地使用硝基那该有多好！下面这个秘技就能满足这个愿望。首先需要完成PRO18这个赛事，之后在SINGLE RACE或TIME ATTACK模式中最终进行确定时按住SELECT键就可以了。

在任务最后确认画面中按住SELECT键再点确定





←↑成功输入指令再进入游戏就可以无限制地使用硝基加速了！而且以上两条秘技并不冲突，当真可以同时使用哦！

在镜像赛道中也可以使用无限硝基加速！

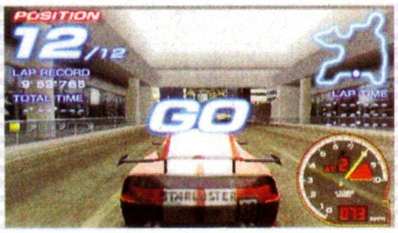


取胜的关键不仅在于过程

传授你实用的起步技巧

实际上这是一个比较实用的起步技巧。在倒计时期间不要一直将油门按到底，让指针保持在“红区”边缘，等数到1时立刻给满油，成功的话，赛车会比平时起步快很多。

让指针保持在红色区域边缘……





←↑成功的话，就可以在很短的时间内大幅提高速度。

↓这个技巧在使用隐藏车辆同样能够发挥出作用，一定要掌握！



公布取得各要素的条件

游戏入手要素一览

这款PSP山脊赛车中有丰富的要素等待开启。下面就来为大家介绍一下在“世界巡回赛模式”中取得各种新要素的条件。

■PRIZE的取得条件

获得物	获得条件
R4 MOVIE	完成EX33
RAVE RACER MOVIE	完成EX34
E3 MOVIE	完成EX35
RAVE RACER相关MOVIE	完成EX36
设计原画图1	完成EX37
设计原画图2	完成EX38
设计原画图3	完成EX39
ENDING MOVIE	完成PRO18

■KIT的取得条件

各KIT取得条件	获得条件
アージュ R KIT	完成EX27
アージュ Z KIT	完成EX28
アッソルート R KIT	完成PRO16
アッソルート Z KIT	完成EX32
カマタ R KIT	完成EX25
カマタ Z KIT	完成PRO22
クナーデ R KIT	完成EX24
クナーデ Z KIT	完成EX22
ソルダ R KIT	完成PRO18
ソルダ Z KIT	完成PRO23
ダンバー R KIT	完成EX26
ダンバー Z KIT	完成EX31
ヒンメル R KIT	完成PRO17
ヒンメル Z KIT	完成EX31



■各等级赛车的取得条件

获得车辆	获得条件
等级2アベイユTYPE-S	完成BASIC01
等级2エスペランザTYPE-S	完成BASIC02
等级2ビゾンテTYPE-S	完成BASIC03
等级3ファラリタTYPE-S	完成BASIC04
等级3イーオーTYPE-S	完成BASIC05
等级3ラッジオTYPE-S	完成BASIC06
等级4プロフェジーTYPE-S	完成BASIC07
等级4フィエラーTYPE-S	完成BASIC08
等级4ベィオネットTYPE-S	完成BASIC09
等级5アベイユTYPE-S	完成PRO10
等级5ビゾンテTYPE-S	完成PRO11
等级5エスペランザTYPE-S	完成PRO12
等级6イーオーTYPE-S	完成PRO13
等级6ファラリタTYPE-S	完成PRO14
等级6ラッジオTYPE-S	完成PRO15
SPECIAL CRINALE	完成PRO19
SPECIAL ANGELUS	完成PRO20
SPECIAL	パックマン 完成PRO21
SPECIAL NEW RALLY-X	完成PRO18、X-RALLY得分50000以上

就连小游戏中也有秘密

PSP版山脊赛车隐藏游戏“NEW RALLY-X”之隐藏关卡开启秘技大公开！

PSP版山脊赛车中收录了一款隐藏游戏——“NEW RALLY-X”。依照指示输入相应的命令，我们就可以进入相应的隐藏关卡。其中敌人的等级比普通状态时的更高，无论是移动速度还是AI都上升了很大一截。如果你是一个喜欢挑战的玩家，就一定不要错过。相信用过这个秘技后，不管是谁，一定能够让你手忙脚乱一阵子。好了，废话不多说，赶快进入正题，进入“NEW X-RALLY”隐藏关卡的指令如下：

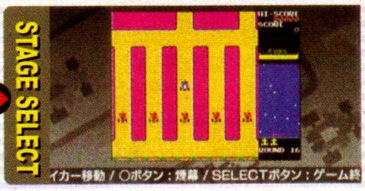
在出现这个画面的时候输入命令



↑在出现介绍游戏中赛车和众多道具的画面时，抓紧时间快速输入秘技……

依次输入R、△、L、L、○、X

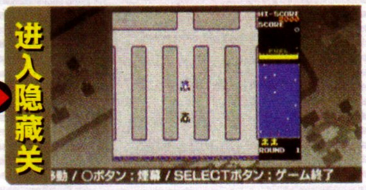
STAGE SELECT



←画面右侧出现各关卡情况，按左右方向键就可以自由进行选择。

同时按下R、L、十字键的上

进入隐藏关



←看见了么？画面变成了灰色，就连敌车也变成黑色，难度大幅增加。

激烈的对战

借助PSP无线通信功能与他人展开激烈的对战！你准备好了么？

PSP山脊赛车很好地对应了主机的无线通信功能，与其他人进行比赛也是新作又一大魅力所在。据说PSP可支持的最远通信距离是10米，那么实际情况又是如何呢？通过实际测试，得出以下结论：在交通繁忙的街道两侧（距离约10米，不时有车辆经过）可以保证通信正常！



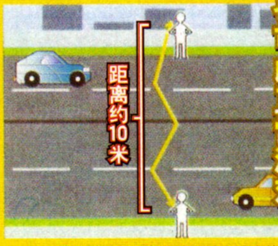
←手持PSP进入游戏建立对战房间，等待挑战者的加入。

两名玩家之间的距离可不近!!



←位于马路对面的另一名玩家成功加入游戏。

两人身处道路两侧也可以正常游戏



↑当三条车道同时有车辆经过时通信会受到干扰，其余情况下使用正常。

PSP山脊赛车开发者畅谈制作感言!

“山脊赛车”作为首发游戏软件之一于2004年12月12日随PSP主机一同发售。凭借出色的画面以及优秀的操作手感，得到了众多玩家的一致好评。作为负责及参与制作本款游戏开发工作的重要成员，来自NAMCO的两位工作人员就有关于这款PSP山脊赛车的一些问题接受了媒体的采访。



备受FANS期盼的山脊赛车新作

——首先想问的就是，NAMCO为什么会把山脊赛车作为为PSP开发的第一款游戏呢？

寺本■这可是很有渊源的啊。当初无论是PS还是PS2，山脊赛车系列作品都作为首发软件。而且SCE一方也有这样的愿望，希望山脊赛车新作可以和PSP主机一同推出。可是说双方之间是一拍即合，很快就决定为PSP开发山脊新作。我想这可以说是“命运的安排吧”……(笑)

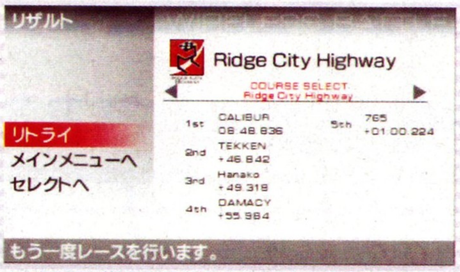
小林■最初知道这个事情的时候我也很激动，毕竟我自己也是一个山脊迷。而且大家心中也都有着“我们不做的话还能有谁来做？”、“一定要试试看”之类的热情，所以最终做出开发PSP版山脊赛车的决定。

无论是爽快感、操作感还是游戏画面，在各个方面PSP版山脊赛车都继承了系列一贯的高素质，这一点想必大家也会认同。我们在制作时就格外注意，尽量照顾到系列FANS的需要。毕竟山脊是一个有着10多年历史的老系列，我们要努力使每一个玩家都能获得毫不逊色于以往各代作品的乐趣。

——由于这也是首次为掌机开发全新的山脊赛车作品，硬件平台的改变会给制作带来怎样的影响呢？

小林■PSP的硬件性能确实是很卓越的。在一开始我们认为，为掌机开发游戏或许要尽量缩减内容以便能够照顾到相对有限硬件规格，然而实际上却发现，对于PSP来说完全没有这种必要，甚至觉得这与开发PS2游戏没有什么太大的区别。加之PSP独特优质的宽屏幕，使得我们可以在画面上多下一些功夫，从而获得更佳的表现。

——游戏的菜单以及MOVIE影像，看上去带有一些R:Racing Evolution以及MotoGP的风格。



↑PSP版山脊赛车菜单和MOVIE多少带有R:Racing Evolution的味道。

小林■是的。山脊系列的制作人觉得这样很棒，所以在实际工作中就按照这样的想法去做了，而且实际效果也不错。

寺本■制作方有意将整个作品的画面定位在相对阴冷的色调，另外我们在包括图标在内的很多小细节上也花费了很多功夫，意图在整体上得到完美的统一，希望让玩家在游戏的时候也能觉得非常舒服。

小林■PSP的液晶屏幕好漂亮啊(笑)。

寺本■如何才能利用这大好的资源，在工作中也颇费了一些脑筋啊。不过从另一个角度出发来看的话，以往大家在各自的电视上玩游戏，难免各自之间在视觉上会有所偏差。而这一次，大家是在同样大小的PSP屏幕上进行操作，我们在把握图像表现方面更有针对性。

重新进行制作的赛道与赛车

——游戏中收录了很多赛道，全部来自系列以往作品么？

小林■PSP版山脊赛车中收录了以往作品中出现的所有赛道。相信这样做可以让很多系列的老玩家找到当年的游戏感受。其中赛道所涵盖的类型很丰富，有城市赛道，有山间赛道等等。另外在难度上也各不相同，玩家可以根据自己的具体情况进行选择。

——虽然是同一条赛道，但却都是经过重新描绘的REMIX版？

小林■是的，我想这才是玩家真正想要看到的吧。实际上我们几乎把所有要素都重新制作了一遍，虽然确实有些辛苦，但是在看到最终的成果之后，觉得这一切还是非常值得的。

寺本■比如在某条赛道中出现了一个天文台模样的建筑物，我们并没有照它原来的模样制作，而是在想：经过了这么多年之后，它也会改变一些模样了吧，于是就又在原先的数据基础之上进行调整，最终得到的就是大家在游戏中见到的那个样子。

小林■光是用脑子想一想是很简单的，不过要真操作起来，就不得不花费一番功夫了。

——那么有关于游戏中的赛车呢？

小林■以往作品中出现过的主要赛车也都被收录进PSP版山脊赛车中。虽然这些赛车在实际中并不存在，但却都是根据某些实际车辆构想设计出来的。而且为了获得更好的效果，我们还特意邀请了真正的汽车设计师参与到工作当中来。

寺本■是啊，看到这些真正的汽车设计师的工作后，真是十分感动，不由地发出感叹：原来汽车的设计工作是这样进行的啊。而结果自然是让人非常满意的，无论从哪个方面来讲都很有说服力。

小林■如果让我们自己来做的话只能照顾到车辆某一部分的细节，这样做出来的成果会很不成熟，而出自那些专业设计师之手的作品却真的是非常理想，完成度很高！平面设计工作完成后，就进入到建模工作阶段了。

——你们认为与PS2相比，PSP山脊赛车在操控方面有怎样的区别呢？

小林■这毕竟是一款掌机游戏，所以我们特意在操作方面有所简化。企划人员以及程序设计人员下了很大功夫，为的是能让玩家无论在哪条赛道上都能轻松获得“山脊风格”的甩尾的乐趣。他们分别把每一条赛道单独拿出来，一点一点进行细致的分析与调整，最终达到了实现所预期的目标。



——这款PSP版山脊赛车中的车辆的表现和系列以往哪一部作品中的最为接近呢？

小林■这个怎么说好呢？我想应该是与街机上的系列初代最接近吧。那种自由自在的甩尾，是的，虽然在制作时并没有刻意去模仿，但真的和初代很相似。

——最后突然又想到一个问题，在PSP版山脊赛车中也有加入MINI游戏。按照惯例应该是安排在LOADING时候出现的，可是这次却没有这么做。难道这是因为PSP的读盘时间太短而来不及加入了么？

寺本■确实是啊，读盘时间真的不长。(笑)



——为什么会选择“NEW RALLY X”作为MINI游戏呢？

小林■这完全是制作人自己的意志吧？(笑)

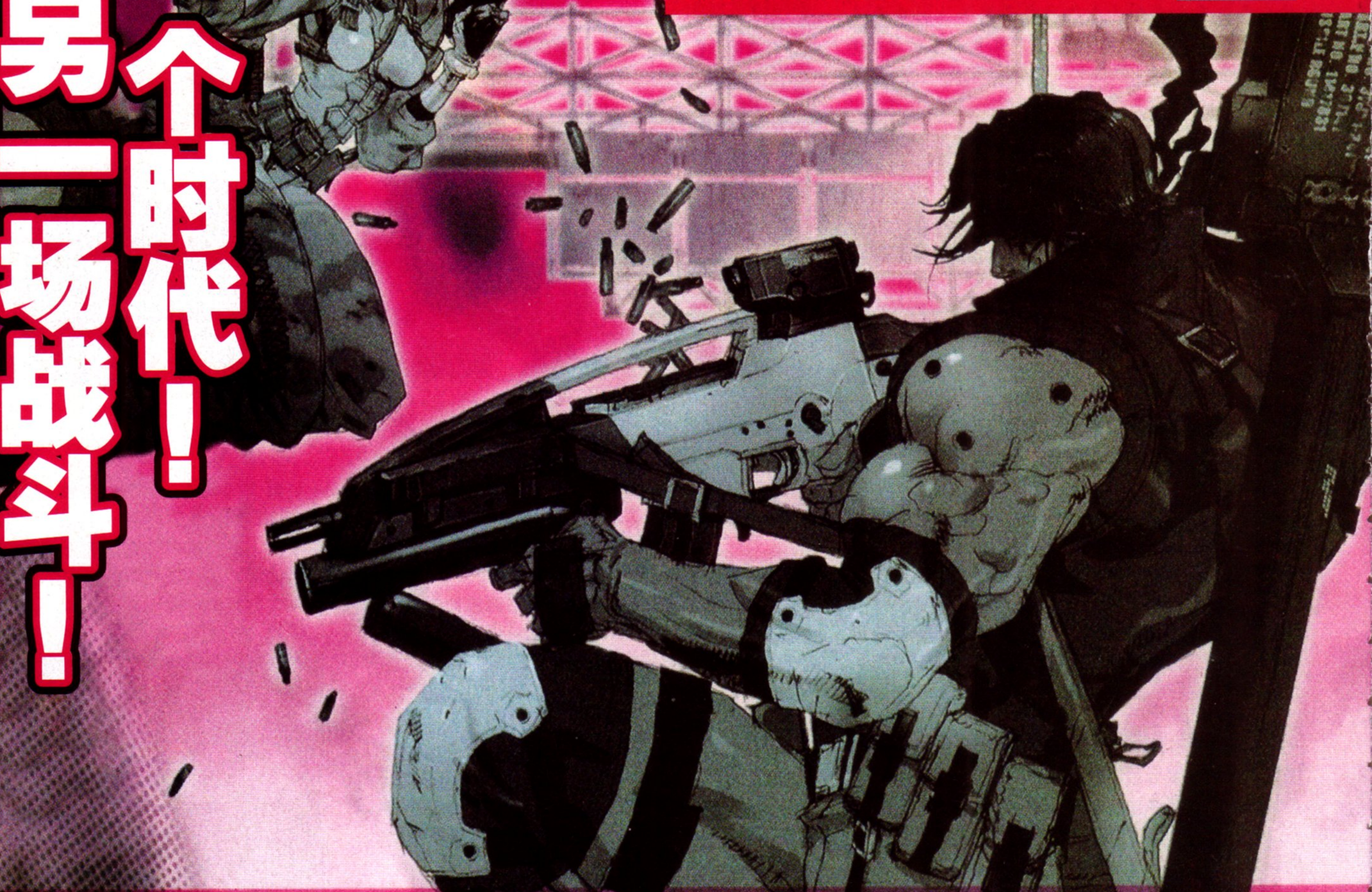
寺本■进入游戏，在“NEW RALLY X”之后就会播放OPENING MOVIE，这样的反差会让那段影像显得更加出彩吧。(笑)

——最后，真的很感谢二位能够接受我们的采访！

另一个时代！另一场战斗！另一个SNAKE！

本作是与本篇“合金装备 索利德3”同时发售的全新形态“合金装备”作品。这款已经发售的作品在本刊中将会为广大玩家带来更加透彻的分析，即便是已经买了本作的朋友也不能错过哦！





メタルギアアシッド

METAL GEAR AC!D



PSP	本刊译名：合金装备 ACID			
	KONAMI	2004.12.16	5040日元	128KB
模拟战略	UMD	日版	1人	15岁以上

“合金装备 索利德”系列凭借着充满创意的游戏模式与出色的游戏感觉而在全世界范围受到了极大的好评，本作“合金装备 ACID”就是在原作系列的基础上，加入了更多吸引人的全新要素而制作出来的。下面我们就一起来看看基本的游戏方式。本作的基本游戏进行方式为战术模拟，以任务为单位进行，行动时要像卡片游戏那样收集各种卡片，组成自己的套牌来战斗。虽然本作的游戏方式与整个系列有着较大的区别，但却保持了系列一贯的隐蔽性与故事性，可说是继承了“合金装备”血统的全新作品，下面就让我们来看看它的品质吧。

2016年，那个男人再次站了出来！

首先引起我们关注的就是游戏的时间设定，本作的故事发生于2016年的近未来世界。“MGS2”所描绘的故事发生于2009年，本作是2代的7年之后，此时SNAKE的年龄已经差不多有40多了吧？在整个系列中，本作可算是时间年代最有未来感的了。另外值得一提的是，与本作同日发售的“MGS3”的故事发生于系列最早的1964年，时间跨度超过50年的两个SNAKE在同一天与玩家们见面，真是很令人感慨呢。本作的主人公是在“MGS”、“MGS2”中登场的SOLID SNAKE，除他之外并没有系列中的其他老角色出现。本作的故事起源于一起诡异的劫机事件，犯人们的身份以及目的都是难解的谜，此外他们所要求的“皮塔格拉斯”的具体内容现在还没有解明，但可以肯定的是，这个物品肯定会成为本作的关键词之一，难道会是全新的合金装备的代号吗？这一切谜题，还是留给玩家们在游戏中去解开吧。



↑本作并不会出现多少与“MGS2”有直接关系的剧情，从另一方面来说，即使是初次接触本系列的人也能轻易融入到剧情中。

剧情 METAL GEAR ACID STORY

2016年，合众国，在合众国领空35000英尺高度飞行的一架客机被某个组织劫持了。嫌疑犯们持有过量吸入就会致人于死地的筋肉迟缓剂，他们以乘客的性命为要挟，但所提出的要求只有一个：皮塔格拉斯。合众国通过调查发现“皮塔格拉斯”是在位于摩洛尼共和国领土内的罗彼特岛上进行研究的秘密计划的名称，并派出了特殊部队前去调查。但这支部队却在途中遭到武装部队的袭击，就此失去了音讯。一筹莫展的合众国的最后一丝希望又落在了传说中的佣兵SOLID SNAKE身上。但是，随着SNAKE调查的深入，他发现这之后隐藏着更大的阴谋……



←在乘客中有着最被看好的下任总统候选人上院议员哈奇，此事件与哈奇的关系是？

劫机犯是很可怕的人偶？



→劫持飞机的犯人竟然是一群自称为“弗兰西斯”的人偶？操纵着它们的人究竟是谁？还有，幕后黑手的真正目的到底是什么？

517名乘客的命运，都掌握在这个男人的手上。



斯内克 SOLID SNAKE

至今为止已经4度与自走型核发射兵器Metal Gear对峙，并拯救世界的传说中的佣兵SNAKE，过去曾是美国的特殊部队FOX HOUND的队员，与部队长BIG BOSS对决后于2000年被除队，之后在阿拉斯加过着悠闲的隐居生活，在经过之后的夏德莫塞斯岛事件后，成为反Metal Gear集团·费兰所罗比的一员并开展Metal Gear破坏行动。2009年海洋工厂占据事件后一切活动不明。



↑SNAKE的年龄现在至少有40多了吧？在本作中还会再度展现他与年龄不符的敏捷身手吗？

TELICO

蒂莉可





战场中满载谜题出现的年轻女性特殊部队队员

所属于美国的特殊部队HRT的女性队员，虽然一切详细情报不明，但从部队所属情况来看应该是在SNAKE之前被派到岛上部队的一员，手持双枪，而且身上还带着很多枪支弹药，看来她应该相当擅长用枪。会在游戏途中与SNAKE合流，并与他一同展开行动。

卡片的种类与其中的代表

游戏中的卡片共可以分为5大类，每一种都有其特征与效果。它们分别是可以作为武器攻击敌人的WEAPON、可以为武器增加附加效果或是让角色做出特殊动作的ACTION、使用之后可以获得各种效果的ITEM、提升回避能力或是降低COST值的SUPPORT以及会出现众多熟悉面孔的CHARACTER。下面就为大家介绍一下在初期会出现的一些代表性卡片。



←游戏中有着丰富多彩的卡片设定，努力收集吧！

CARD*01 WEAPON 武器

与名称一样，用于攻击敌人的卡片。除了枪械等一些直接对敌人进行攻击的武器外，还会有手雷等在超过一定COST后自动炸裂的时限类武器，后期还会出现威力强大的飞弹类武器。

SOCOM
手枪，装备消音器后可以使射击时的枪声消失，命中后使敌人倒地。

手雷
投掷用的武器，可以对一定范围内的敌人造成极大的伤害。

FA-MAS
远距离用的机关枪，会给攻击对象带来COST附加的效果。

眩晕手雷
会发出炫目的闪光，投掷用武器，可以使敌人进入气绝状态。

C4
爆弹的一种，设置后可以通过射击引爆，或是使用引爆器引爆。

电子战手雷
用于电子妨害，使用后可以使一定区域内的电子设施失效，十分实用。

CARD*02 ACTION 动作

装备到武器上之后可以令其附加一些特殊效果，使用的话可以使玩家的行动次数增多或是行动范围变广阔。虽然单体使用也有一定的效果，但与其他道具配合使用会有很好的效果，是辅助类的道具。

快速
装备到武器上之后，会使其COST变为0，效果会持续到下一回合为止。

精神集中
装备到武器上之后，会使其COST与命中率上升，效果会持续到下一回合为止。

足止
装备到武器上之后，会使被攻击目标的COST值上升，效果持续到下一回合为止。

EQUIPMENT LV.2
将玩家的装备等级从一级提升到二级，可装备卡片数增多。

转倒附加
装备到武器上之后，会使被攻击目标摔倒，效果会持续到下一回合为止。

ACTION+
1回合内可以使用的卡片数+1，效果会持续一定时间，SNAKE专用。

CARD*04 SUPPORT 辅助

不注重攻击，而是在防御与回避等方面产生作用的卡片，多数都是对应敌人的行动做出反应的类型。比起单体使用，还是应该更多地应用于辅助战略实行方面。

前面回避lv.1
装备后使用，可以回避前方的攻击，在正面对决时效果很大。

忍耐
装备后使用，可以减轻所受到的伤害，效果类似于护甲。

后背回避lv.1
装备后使用，可以回避后方的攻击，是逃跑时的重要道具。

COST4
使用之后可以减少4单位cost值，缩短下一次行动的等待时间。

全方向回避lv.1
装备后使用，可以回避所有方向的攻击，被围困时使用。

补给小回复
减少使用角色的同伴角色的现有cost值，缩短等待时间。

CARD*03 ITEM 道具

在"合金装备"系列中登场过的众多道具也被卡片化了，效果与原来的道具相差无几，可以放心地使用，其中也会有系列一贯的搞笑道具登场，看来小岛秀夫是要把恶搞进行到底了。

望远镜
装备后使用，可以提升射击远距离敌人时的命中率。

ダンボール
即使进入敌人视线也不会被发现，但要小心不要与他们撞到。

护甲
装备后使用，可以减轻受到攻击时的伤害，大约会减少一半左右。

地雷探知机
装备后使用，可以在画面上显示地雷的位置，一定cost后消失。

门卡LV.1
装备后使用，可以解除需要等级1门卡的门，后期还会有高级门卡。

军粮
当SNAKE受到伤害后使用，可以回复一定量的体力。

CARD*05 CHARACTER 角色

以在"合金装备"系列中登场的众多角色为蓝本做成的一些特殊卡片。效果会由于卡片而有所不同，既有着拥有很大攻击力的卡片，也有为武器带来附加效果的卡片，有着很多种类型。

ゲノム兵
"合金装备1"中出现的敌方杂兵，移动类卡片，使用后移动4格。

スナイパー・ウルフ
FOX HOUND的一员，狙击卡片，装备在武器上使命中率上升。

ロイ・キャンベル
SNAKE的原上司，爆破请求卡片，一定COST后发生广范围爆炸。

ザイボーグニンジャ
改造后的灰狐，高周波剑卡片，对任意对象攻击。

オタコン
SNAKE的协力者，科学者卡片，装备在武器上后增加对装甲敌人的伤害。

サイコ・マンティス
FOX HOUND的一员，催眠卡片，使任意对象混乱。

首先来了解一下游戏的基本流程

下面开始就要对游戏的基本流程来作出详细的讲解了。本作的游戏方式比起系列中的其他作品来可说是有着天翻地覆的改变，从一贯的动作解谜变为了卡片类型的战略模拟游戏，相信很多老玩家都会一时适应不过来吧？不过从游戏本质上来看，本作与系列作品还是很一致的，都是以潜入为主要元素，只不过改变了一下进行方式，但还保留了“合金装备”系列的神髓。

由于改变为了战略模拟游戏，因此玩家要更加重视合理的战术安排，准确地把握各个关卡的地形与敌人的行动，然后选择适当的卡片来进行活动。游戏中的卡片共分为移动、使用与装备三种，合理地安排手中的配置吧。

本作的游戏构成基本上是以关为单位，设定了各种各样的目的，并要通过行动来达成这些目的。游戏开始的几关会相当的简单，玩家可以当作是基本操作的教学课程。基本上按照SNAKE的委托人罗杰所提示的内容展开行动就可以轻易通过前面几关。

游戏的基本进行模式如下：

仔细听清各种提示！



↑这个男人就是今次任务的委托人，名叫罗杰，他会通过无线通信给予SNAKE很多提示，类似于“合金装备”系列中坎贝尔大佐的作用。

INTERMISSION

任务与任务之间的部分，当游戏进行了一段之后出现，可以在此进行卡片的购入或是卡片套路的编成。关卡的选择也在这里决定，在游戏中选择途中中止即可回到此画面。



任务开始



选择好关卡之后，就会显示过关的条件，之后任务正式开始。对应场景不同，每关的任务目的也是不一样的，有着打倒特定敌人、到达某地点等多种条件。

任务内容

操纵玩家扮演的角色，以达成任务的目的为前提来进行行动，是游戏的主要构成部分。根据剧情，会有SNAKE单独行动的场景，也会有与蒂莉可合流共同行动的情况。



任务达成



达成关卡的目的之后，出现过关画面，会在此显示本关所用时间、所受伤害数、被发现回数等数据，并以此为依据给出综合评价，根据成绩会得到卡片或是用来购买卡片的点数。

画面解说

在游戏中玩家需要最多面对的就是任务中的画面了，在此画面中有着众多的情报显示，下面就由我们来为大家就此画面来进行一下说明。

…… 卡片剩余量 ……

表示手中的一套卡片的剩余量与套路中的卡片总数，套路的卡片总数的上限会随着游戏的进行而得到提升，当手中所剩卡片为0时，会从装备中的卡片套路中再次抽取卡片。

…… 浮标 ……

显示玩家操控角色的现在所在位置的标志，在决定将要向那个区域移动时使用，会在玩家角色的头顶上转来转去，相当醒目。

…… EQUIPMENT表示 ……

即装备品的表示，会显示玩家所持有的防具、武器等各种基本的装备品，在装备之后就可以方便地进行使用了，但要注意装备数量是有限制的，一定要对应状况挑选最适合的装备品。



…… 体力槽 ……

SNAKE或蒂莉可的体力显示，变为0的话就会GAME OVER。受到敌人攻击或是中了某些陷阱后会减少，当使用如军粮等道具卡片后可以回复，在任务中也是回复可能的。



…… 卡片窗口 ……

手中所持的卡片的详细解说画面，可以看到道具的名称与使用的效果等，使人一目了然，可以在最适合的时机使用。卡片右上角表示的数字是此卡片需要消耗的COST值。



…… 卡片使用选择窗口 ……

从手中所持的卡片中选择使用适合的卡片，首先要考虑其使用方法。卡片的使用方法分为MOVE、USE、EQUIP三大种类，当所选的卡片无法进行装备的话，就不会有EQUIP的标志显示。



…… 手中的卡片 ……

表示现在玩家手中所持有的卡片，会在玩家角色开始行动时2枚2枚地从卡片套路中抽取补充，注意，手中最多只能同时持有6枚卡片。

…… 状态窗口 ……

可以表示现在的卡片数量、现在的COST以及行动顺序等，同时也会显示敌人的状态及行动顺序，想要采取行动之前好好的关注一下状态吧。

MISSION1-12的攻略方法！游戏中盘完全解析（附地图）！



今次的攻略会细致地披露游戏前段到中盘的剧情，各关所要达成的任务与目的都会进行附带地图的详尽说明。本作中，虽然可以通过地图来确认本关的全体地形，但只有打开房门后才能确认那些有门的房间的内部情况。不想因为无谓地浪费COST而使等级低下的话，就要确定最短的路线之后再进行挑战。在附带的地图中会标示出场景中敌兵的初始位置，具体标示见右表。

地图的观察方法

A~：敌兵(侵入本关时的基本敌兵数目)。力：监视摄像机枪摄像机。口：警备机器人。赤：红外线传感器。サ：直升机。★：目的地（进行双人行动时，有一个★的场合为任何一人到达均可，有两个★的场合则要两人分别到达自己的目的地）。↑：可以匍匐进入的通道等。●：会爆破的汽油桶。サ：隐形地雷的陷阱。⩸：可以升降的梯子，LV1、LV2：需要相应等级门卡的门。ア~：在记事中注明。

BOSS战也完全解说



↑与莱奥尼的BOSS战，在后面会有详尽的解说！

STAGE攻略（MISSION 1~MISSION 12）

01 罗彼特理化学研究所：门前

推荐卡片 ゲノム兵、SOCOM

敌兵X4

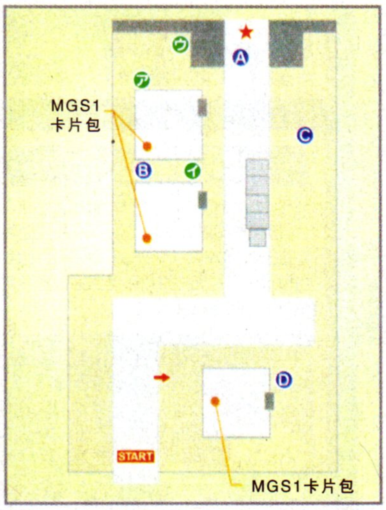
首先干掉门前的敌兵！

通过北侧的门，可以侵入到研究所的内部。但是在门前有数名敌兵巡逻，直接闯入会很困难。若持有SOCOM或者FAMAS的话可以轻易打倒他们前进，如果不在意COST的话就一直等到得到武器为止吧。如果以COST优先的话，可以先敲打ア处的墙壁（B处的士兵从东侧的イ点位置过来时），门前的敌兵就会被吸引过来，在ウ的位置待机，等敌兵从身边走过后走向大门。另外，要注意关上门免得被敌人发现。





↑敲打墙壁后马上跑开，不然会被发现。



POINT 回收隐藏在仓库中的卡片包！

比起以最小的COST为优先来获得S等级，将本关隐藏在仓库中的3个卡片包回收这一点要显得更加重要一些。因为本关在通过之后就没有机会再次回来，因此获得这些卡片的机会只有这一次！另外，由于现在还不能利用卡片商店来购入卡片，因此虽然过关后可以构筑自己的卡片套路，但如果不获得这些卡片的话就无法进行有效的构筑。

02 管理事务所

推荐卡片 ダンボールA、SOCOM

（南）敌兵X4、监视摄像机（北）敌兵X4、监视摄像机警备机器人X1

发现盖利引发事件后再次返回东侧出口

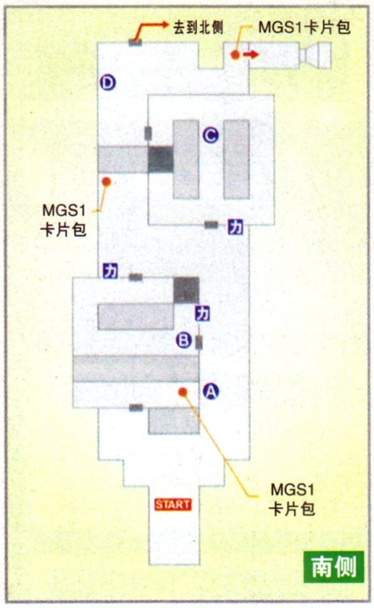
本关由管理事务所的南侧与北侧两部分组成，作战目的为与位于北侧イ处的盖利进行接触。成功与他接触后，任务目的会变更。本关需要小心的是监视摄像机，这些摄像机左右摆动，只有一定的监视范围，因此很容易回避。在此场景中来回巡逻的敌兵数目较多，不想被发现的话就使用道具来降低被发现的几率吧。

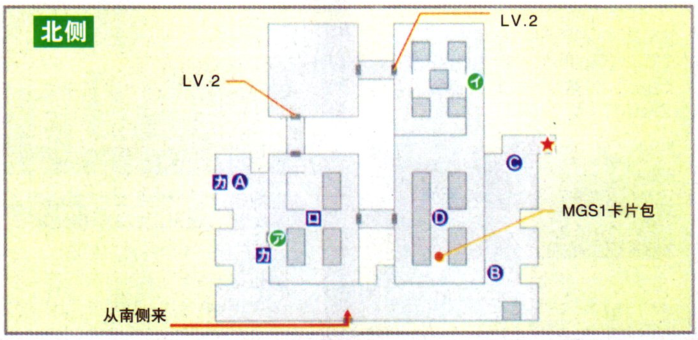
POINT 无视警备机器人！

当玩家到达ア点后，会出现警备机器人，由于其只会在房间内作南北往复运动，因此可以利用桌子轻易通过，使用电子战手雷令其无效化也是很有效的方法。



↑由于机器人持有卡片，也可以想办法破坏它。





03 废墟：下

推荐卡片 SOCOM、电子战手雷

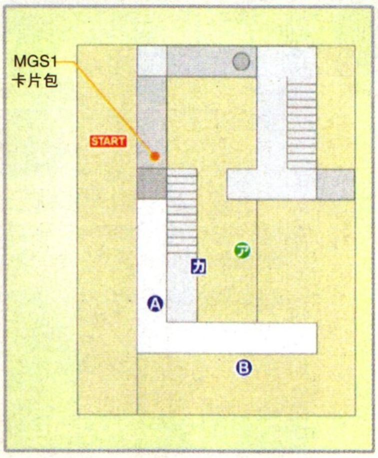
敌兵X2、监视摄像机行动范围内

调查有裂缝的墙壁后回到入口！

居住区对面的通路有墙挡着，现在还无法通过。首先要移动到ア点的位置，确认墙壁上的裂缝。要想破坏这面墙壁的话，就必须要有C4炸弹，因此要回到入口处的武器库去取得C4。需要注意的是，在墙壁前方有一部监视摄像机，可以用SOCOM将其击毁，或是利用电子战手雷令其无效化即可安全通过。另外，如果手中的枪械没有配备消音器的话，枪声会引起楼上的敌兵的注意。



←发生了墙壁前的事件后·任务的内容会改变。



POINT 获得S等级的机会

本关的任务只需要调查墙壁后再返回即可，把握好状况的话可以简单地获得S等级的评价。现阶段还无法取得本关的卡片包，只能避免无谓的COST浪费来通过过关奖励来获得卡片。



←在墙壁前会收到罗杰的通信。

04 地雷原：下

推荐卡片 ゲノム兵、地雷探知机

敌兵X3

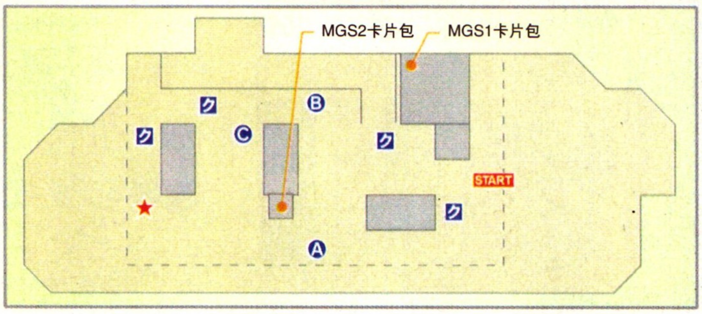
匍匐状态下可以回收地雷！

本关的地形是通往武器库的通过路径，由于不能登上地雷平原的上方，因此只能小心地通过雷区向西方的出口前进。装备地雷探知机的话，地雷的位置都会在地图上显示出来，只要匍匐前进就可以轻松通过。与系列中的设定一样，本作的地雷也可以进行回收，如果获得地雷探知机的话会使回收工作更加轻松。注意如果回收地雷失败的话，会失去手中持有的卡片，因此在这里还是小心为妙。

POINT 卡车上的卡片包现在还无法回收

虽然在卡车上有一个卡片包，但现在由于没有爬墙的卡片所以还无法入手。这个卡片包中收录的是MGS2的卡片，当获得爬墙卡片后要记得回来拿取。此外，本关是最适合积累点数的一关。





05 武器库

推荐卡片 电子战手雷、SOCOM

敌兵X4、监视摄像机X6/（2F）机枪摄像机X7、警备机器人X2

向武器库2F进发去获得C4炸弹！

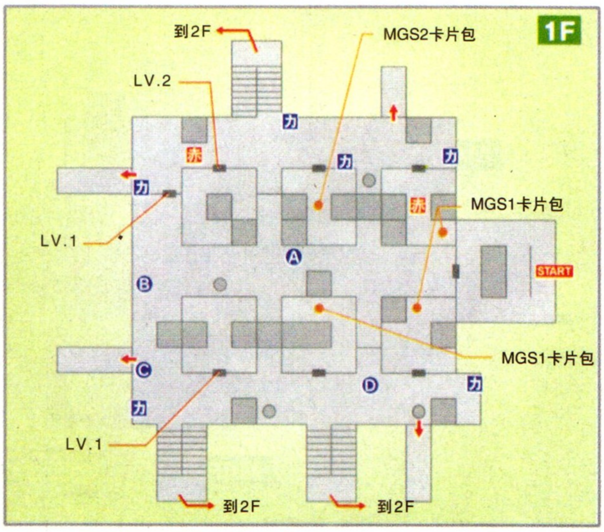
本关的构造为两层，1F的北侧由于现在的门卡等级不够而暂时无法进入，首先要绕到地图的南侧，沿楼梯上到2F。C4炸弹在最左边的房间内的ア点的位置，周围有着警备机器人进行警戒，还有着机枪摄像头，使用电子战手雷使它们无效化就可以安全地进入房间。成功回收到C4后，本关的任务内容会变为“武器库脱出”，要顺原路回到入口处。

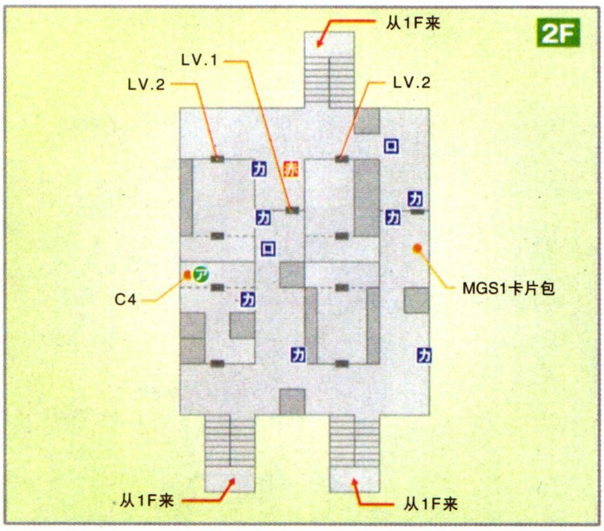
POINT 需要门卡来打开的房间现在还无法进入

1F北侧与2F有着好几个需要门卡才能打开的房间，等到与蒂莉可合流之后再回来调查吧。另外，从2F绕道过去的话，可以到达1F北侧的仓库。



←所需门卡的等级可以从门上确认。





06A 废墟：下

推荐卡片 C4、SOCOM

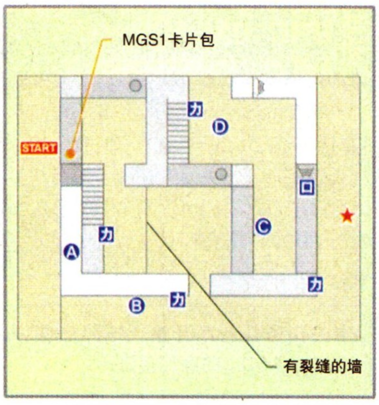
敌兵X4、监视摄像机X4、警备机器人X1

使用C4破坏墙壁去往居住区！

为了能够破坏有裂缝的墙壁，请先将C4炸弹的卡片编入到卡片套路中。C4炸弹可以通过用实弹射击或是使用起爆装置这两种方法来引爆，但爆炸后会引来敌兵，因此最好还是将起爆装置编入卡片中，远距离遥控引爆炸弹。



↑这面有裂缝的墙可以用C4来破坏，起爆炸范围较广，小心不要被卷入。



POINT 可以在这里入手スティンガー

首先打倒楼上的警备机器人，然后爬上梯子来到废墟的上部。在现阶段还无法向更深的地方前进，因此注意回收此处的スティンガー就可以了。



↑小心行动，不要被楼上的敌兵发现。

07 居住区 推荐卡片 FAMAS、后背回避LV.1

敌兵X9（敌兵E-I会在ア处的事件后出现）

从侧沟降下迂回到大楼的南侧！

居住区一共有3栋大楼，最初的目的地是东侧的建筑，在通过中央建筑的时候，需要像左边的图片所显示的那样通过侧沟到达南侧。之后一直向东边建筑的南侧前进会看到博士的身影。在ア处发生事件后，与蒂莉可一起前往中央建筑北侧的大门。蒂莉可身上带有打开途中闭锁的门的门卡（lv.1门卡），不要忘记装备。



←想要到达侧沟就要先从梯子下来，匍匐前进通过途中的洞穴。

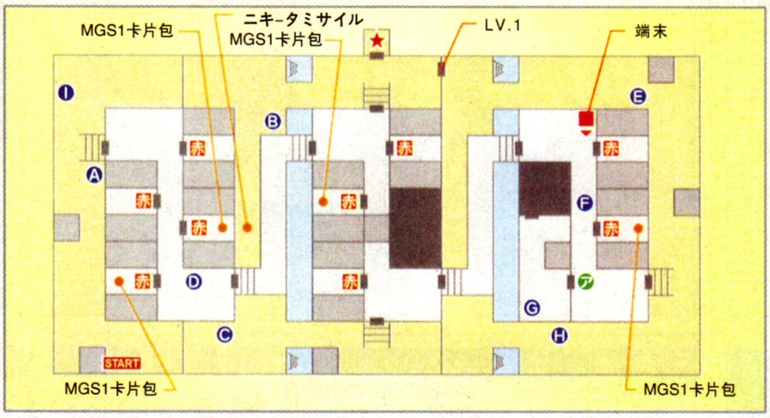


→在途中会发现ニキータミサイル，一定要得到。

ニキータミサイル入手!



↑小房间内的红外线传感器可以在匍匐状态下回避。



CHECK 蒂莉可的主要特征



在任务7的后盘开始，玩家就可以操作SNAKE与蒂莉可2名主人公了。虽然两人的牌路组合不同，但所持有的卡片是共通的，因此要平衡地给两人分配卡片。

① 行动回数为3回

蒂莉可的行动回数基本为3回，虽然每回合可以比SNAKE多行动一次，但每回合抽取2枚卡片的设定会使她很容易陷入卡片不足的困境。另外，由于其行动回数较多，因此所消耗的COST值也会很高，对于获得高等级评价有一些影响。因此除了必须要单独进行到较远的地方的场合，尽量要让她一回合的行动次数在2次以下。



↑必须要装备可以减少COST的卡片，这样才能获得较高的评价。

② 最初开始就持有EQUIP类型的武器

蒂莉可最初持有的就是EQUIP类型的武器，当她获得同样口径的武器后还可以进行同时装备，其火力将得到很大的提升。虽然比起SNAKE最初持有的USE性武器来即效性要低一些，但可以通过装备特定武器来获得某些效果，在受到正面攻击后还会有一定几率进行反击，灵活应用将会使战斗相当有利。因此，掌握好她的特性是很重要的。



↑只要子弹的口径相同，即使是不同种类的武器也可以同时装备使用。

08 BRC-026 推荐卡片 ACTION+、ゲノム兵

敌兵X17、警备机器人X2

打开被机关锁定的门，互相确保前进的道路

本关的BRC-026是一个相当广阔的设施场景，共有合计4个场景，其中的2个场景有着被机关锁住的门，需要转动转盘才能打开。通过这两个门的方法如右图所示。完成前边的行动后，登上场景3西南侧的梯子后就可以过关了。



←爬上梯子后会发生特定事件。

↓站在终端机的对面就可以打开相应的门，为队友打开通路。



打开对应终端机的大门!

POINT 打开闭锁区域的方法

被机关闭锁的区域可以先通过一侧终端机打开另一端的门，然后进入另一端的房间，通过终端机再打开另一侧的门……如此反复。令人的行动顺序如下，以1、2区分角色。

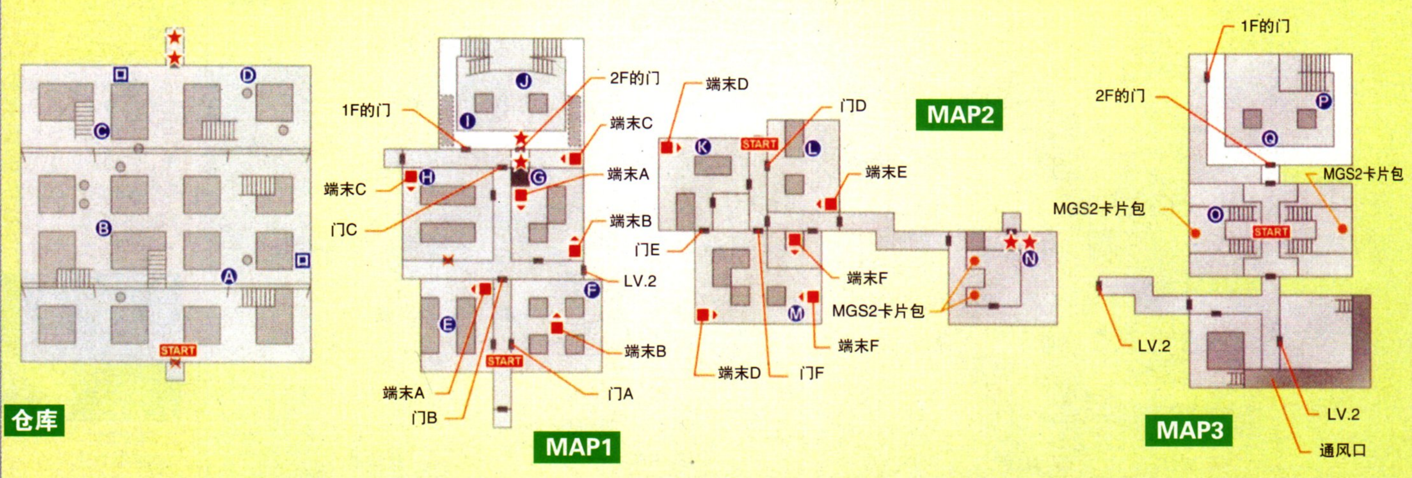
MAP1

❶西南侧的终端A→❷东南的房间终端B→❶东北的房间终端A→❷离开东南的房间→❶东北房间的终端B→❷西北房间的终端C→❶东北廊下的终端C→❷通过大门C。❶在东北方房间操作2台终端机的顺序是重点所在。

MAP2

❶西北方房间的终端机D→❷东北方房间的终端机E→❶南边房间的终端机D→❷离开东北方房间→❶南侧房间的终端机F→❷中央小房间的终端机F→❷向中央廊下前进即可。最后的小房间的门在初期位置是看不到的，需要对应下面的地图仔细查看。

本关任务从仓库开始，按照仓库-MAP1-MAP2-MAP3的顺序前进。



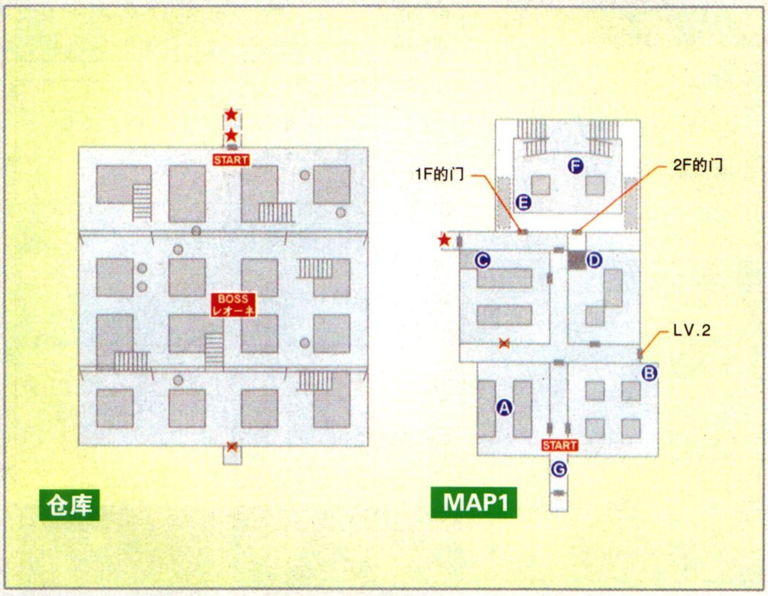
09 BRC-026

推荐卡片 ニキータミサイル、グレネード

敌兵X7、レオーネ

终于要与莱奥尼对决了!与队友携手搅乱敌兵吧!

本关的场景依然是前一关的BRC-026,任务内容分为两大部分。首先是在最初的仓库中与莱奥尼进行战斗,这是游戏中的首场BOSS战,有一定的难度,但只要玩家注意角色之间的配合就不难战胜他。获胜后一直向前进回到之前任务中的MAP1。但要注意的是,这里从最初就会以危险状态开始,场景内的敌兵会一起向我方袭来。虽然在狭窄的廊下被敌人夹击,但敌兵会因此而排成一条直线向前冲,这是使用グレネード之类的高威力大范围武器的话可以轻易将敌人一扫而光。



BOSS vs レオーネ



敲击墙壁引诱莱奥尼,趁机从其背后偷袭!

作为最初的一场BOSS战,与同伴之间的联携在这里显得至关重要。首先由一个人敲击墙壁将莱奥尼引诱过来,另一人则抓住时机从其背后攻击。本关莱奥尼有着极高的HP设定(最大1000),因此要想对其造成有效的伤害的话,就要活用场景中的汽油桶。射击汽油桶后产生的爆炸伤害力极强,还会使其附加着火状态,之后的追加伤害也是十分可观的。





↑对莱奥尼进行正面攻击的话,莱奥尼会进行最大六次的回避行动,还会被其反击。

引发大爆炸吧!

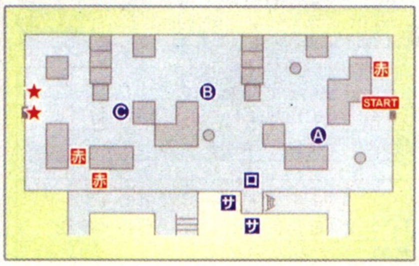
←只要让汽油桶爆炸的旋风将莱奥尼卷入就行,可以使用ニキータミサイル来引爆。

10 废墟:上

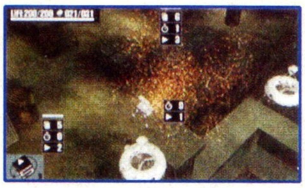
推荐卡片 チャフ・グレネード、STINGER(MGS1)

敌兵X3、警备机器人X1、直升机X2

使用电子战手雷令直升机无效化!



本关的目的是从地图的西边脱出,但南侧空中的两部直升机相当令人头痛,一不小心就会被发现,建议使用电子战手雷。如果是一边清理敌人一边前进的话,也可以使用STINGER将它们击坠。但要小心,爆炸的声音会引发危险模式。



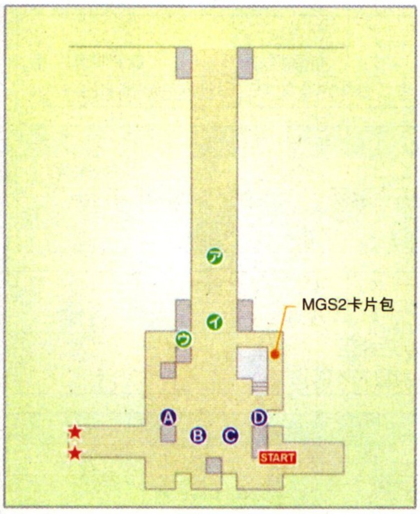
→使用电子战手雷的话,可以使直升机与警备机器人同时无效化。

11 吊桥

推荐卡片 ダンボールA、バルカンレイブン

敌兵X4(イ处的事件发生后)

将武器卡片集中交给SNAKE持有!



首先上桥在ア点处让蒂莉可脱离(卡片的套路编集可以继承),往回走后会在イ处引发事件,出现4名敌兵。从ウ处再次开始后,将这些敌兵全部消灭后从西侧脱出完成任务。将SNAKE武装起来吧。



←装备着ダンボールA到达イ处的事件发生地点后……

→就可以在不被敌兵发现的情况下开始战斗,对我方相当有利。



将敌兵全部击破吧!

12 地雷原:上

推荐卡片 ダンボールA、地雷探知机

敌兵X5

使用地雷探知机把握迷彩地雷的位置,小心地前进

与第四个任务"地雷原:下"相同,本关的场景中也埋藏着很多的迷彩地雷。首先要装备上地雷探知机,了解到地雷的位置分布后,匍匐通过本关。



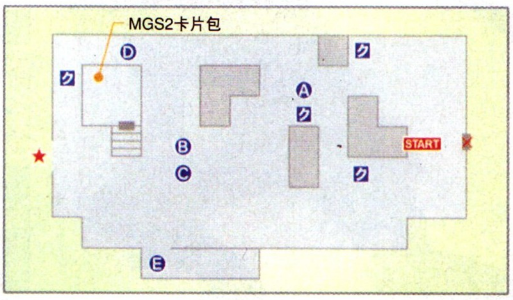
要点是要装备地雷探知机

←装备地雷探知机后,地雷会显示为黄色亮点,爆炸范围则为红色区域。



→躲避开地雷的爆破范围,或是在匍匐状态下收集地雷都可以顺利通过本关。

在地雷之间穿梭前进



合金装备世界中的卡片大揭秘！

Item卡片

074	スコープ	
COST：5	稀有度：++	MGS1卡片包
EQUIP后使用 装备中，武器3格以上距离目标时的HIT+30% 30COST后消失		

075	ボディアーマー	
COST：5	稀有度：+	MGS1片包
减少所受伤害的50% REA：50%		

076	カードLV.1	
COST：4	稀有度：+	MGS1卡片包
EQUIP后使用 打开等级为1的门		

077	ダンボールA	
COST：4	稀有度：+	MGS1卡片包
EQUIP后使用 不容易被敌人发现		

078	地雷探知机	
COST：4	稀有度：++	MGS1卡片包
EQUIP后使用 显示地雷的位置 99COST后消失		

079	レーション	
COST：4	稀有度：+	MGS1卡片包
使用者LIFE+150		

080	簡易サバイバルキット	
COST：6	稀有度：+	MGS1卡片包
己方的LIFE+100		

081	ステルス迷彩	
COST：5	稀有度：+++	MGS2卡片包
EQUIP后使用 不会被敌人发现 20COST经过或受到攻击后消失 REA：100%		

082	敌兵服（赤）	
COST：8	稀有度：++	MGS2卡片包
EQUIP后使用 不可与敌兵服（青）、敌兵服（绿）共用 前方所受伤害−50 后方所受伤害−80 REA：50%		





083	敌兵服（青）	
COST：8	稀有度：++	MGS2卡片包
EQUIP后使用 不可与敌兵服（赤）、敌兵服（绿）共用 前方所受伤害−80 REA：50%		

084	敌兵服（绿）	
COST：8	稀有度：++	MGS2卡片包
EQUIP后使用 不可与敌兵服（赤）、敌兵服（青）共用 背后伤害−100 REA：50%		

085	カードLV.2	
COST：4	稀有度：+	MGS2卡片包
EQUIP后使用 打开等级2的门		

086	ダンボールB	
COST：4	稀有度：+	MGS2卡片包
EQUIP后使用 不易被敌人发现		

087	无限起爆装置	
COST：5	稀有度：++	MGS2卡片包
引爆放置好的炸弹		

088	止血材	
COST：4	稀有度：++	MGS2卡片包
快速止血		

089	簡易急救箱	
COST：6	稀有度：++	MGS2卡片包
战斗不能己方角色复活， LIFE+10		

090	サバイバルキット	
COST：9	稀有度：+++	MGS2卡片包
己方LIFE+200		

091	救急箱	
COST：9	稀有度：+++	MGS2卡片包
战斗不能己方角色复活， LIFE全满		

092	杂志	
COST：5	稀有度：+	MGS2卡片包
令看到杂志的敌兵停止行动		

093	すごい杂志	
COST：5	稀有度：++	MGS2卡片包
令看到杂志的敌兵停止行动		

094	フェイズダウン	
COST：5	稀有度：++++	MGS2卡片包
警戒等级下降一级，但被敌人发现的场合下使用无效		

095	タイマー	
COST：4	稀有度：+	MGS2卡片包
设置在炸弹上后10COST后起爆		

096	サーマルゴーグル	
COST：4	稀有度：++	CHRN卡片包
EQUIP后使用 索敌模式时，表示3格以内范围的敌人，红外线也可看见，40COST后消失，使用者每回合COST+2		

097	ダンボールC	
COST：4	稀有度：+	CHRN卡片包
EQUIP后使用 不易被敌人发现		

098	セラミックアーマー	
COST：6	稀有度：++	CHRN卡片包
所受伤害总和−80 REA：80%		

099	ボムブラストスーツ	
COST：8	稀有度：+++	CHRN卡片包
所受伤害总和−100 REA：100%		



100	CレーションB1ユニット	
COST：4	稀有度：+	CHRN卡片包
使用者的LIFE+200		

101	CレーションB2ユニット	
COST：5	稀有度：++	CHRN卡片包
使用者的LIFE+250		

102	CレーションB3ユニット	
COST：6	稀有度：+++	CHRN卡片包
使用者的LIFE+300		

105	暗黑ローン	
COST：11	稀有度：+++++	CHRN卡片包
使用者所受伤害全部为0，3回合后使用者LIFE为1		

106	太阳バンク	
COST：11	稀有度：+++++	CHRN卡片包
使用者所受伤害全部为10，3回合后使用者LIFE全满		

107	ダンボールD	
COST：4	稀有度：+	MGS3卡片包
EQUIP后使用 不易被敌人发现		

108	包带	
COST：12	稀有度：++	MGS3卡片包
使用者的LIFE+400，有止血作用		





《真三国无双》系列的最新成员，是一款将全部受欢迎的要素浓缩到掌机平台上的全新作品。本文将为大家介绍它的基本系统及全部武将的基本能力。



PSP	本刊译名：真·三国无双			
	KOEI	2004.12.16	5544日元	640K
战术动作	UMD	日版	1人	12岁以上

与硬件一起进化的三国无双

操纵着三国志里面的武将们，把来犯的敌人一个一个全都打得稀里哗啦的爽快动作游戏系列真三国无双也在PSP上出现了。本作的特点就是继承了原无双系列的爽快感，并加入了许多适合掌机游戏的全新要素。PSP版与以往做了很大的改进，下面就让我们来看看新作的特点吧。

无双系列的魅力于PSP上完全再现

1 爽快感满点的战斗

只靠两个攻击键的组合就可以轻松使出各种丰富的连招，就算不擅长动作游戏，也能够轻松体验一骑当千的感觉。





2 猛将尽听调遣

游戏中玩家可操作的武将共有42人，几乎涵盖了整个三国时代所有的有名武将！



3 经典战役完全再现

像赤壁之战等历史上超级有名的战役，不仅会在游戏中出现，而且还特意制作了专门的战场，可以选择你喜爱的猛将尽情驰骋！

PSP版 真·三国无双所独有的特征！

1 把战场分割成多个区域

系列从来的特点都是在一个非常广阔的地图上作战，但PSP版却将大地图分割成了几个区域。只有制压了一个区域之后，才能选择下一个要进攻的区域。不过几个区域间是有关联的，比如攻占了敌方一个区域之后，其他区域的我军士气也会上升，战况也会对我军有利。



↑闪着绿光的区域表示此区域中正在进行战斗，制压此区域后才能进入其他区域。



根据选择的进军路线不同战况也会发生极大的变化！

2 可以任意选择副将与你并肩作战



仅仅靠一己之力进行战斗是绝对不行的，作品中提供了许多历史名人可以作为你的副将出场，他们在战斗中将辅助你作战，并用各种特技确保我方的顺利作战，同时收集副将也是游戏的乐趣之一。

↑玩家所选用的武将的统率值越高，可选择的副将能力也就越高，最多可以选择4人。



←参与战斗的副将会根据在战斗中的表现得到经验值而升级。

副将也可以升级！

TOPICS 与PLAYSTATION2版本的不同之处！PSP版的独特要素大公开！

可以作为副将出场的武将数量非常多，不过在刚开始时能选择的只有那么几名。在战斗胜利、或是满足一定条件时就可以获得新的副将。其中当然也存在着入手极困难的珍稀级副将，所以为了收集副将而不停地挖掘游戏的内容，这也是游戏的乐趣之一。自己取得的副将还可以通过记忆棒与其他玩家进行交换。我们后面将会有副将的详细能力表示。

1 收集全部副将！





↑副将每人都有像"激励"、"鼓舞"这样的特技，也许有些武将还会拥有超强力的特技？

2 收集珍贵的事件！



↑游戏中部分事件需要特定的方式来引发，也许这就是获得副将的手段之一？

目标：敌军大本营！向着敌人的营地进攻！

本作中有选择武将后开始进行的共5关的无双模式、及可任意选择武将及战斗的自由模式。不过军团编成的过程是和右图所示的是完全一样的。同样，战斗的过程正如最右端所示，以敌军本阵为目标，将进军路线上的敌方区域一个一个地制压就是战斗的基本流程。



↑只要攻破敌人大本营关卡就算过关，同时武将的能力也将得到提升。

关卡选择

自由模式中可任意地选择战场进行游戏，随着无双模式下过的关数越多，可选择的关卡也就越多。



角色选择

选择关卡后就要进行选择武将的工作，不过这只是自由模式下的，无双模式只能选择武将。



军团编成

可在已经获得的副将中选择最多4人进入军团，玩家武将的统率值越高可选择的武将质量也就越好。



战斗与区域移动

在各区域进行战斗，将一个区域制压后就可以向下一区域进发，目标当然是敌本阵！



游戏的流程

选择关卡
↓
选择角色
↓
军团编成
↓
一场动作大战
↓
区域间移动

●我军本阵被攻占
●我军兵粮耗尽
●玩家不幸战死

GAME OVER

攻陷敌军大本营
↓
顺利完成此关卡！

在游戏画面中表示的各种图标的详细解说！

PSP的三国无双中不仅增加了各种新要素，同时在对游戏的系统上也有变化。其中在武将编成画面、战斗画面及地图画面3种场合中均出现了不同的表示图标，下面来解说一下它们的含义。

1 武将编成画面

①**成长**：武将的成长率，这个数值越大升级也就越容易。
②**部队种类**：表示该武将的部队特性，比如弓兵和骑兵等。
③**战场特性**：在全体战场地图时自动发动的特殊能力。
④**支援效果**：表示在战斗中自动发动的特殊能力。
⑤**战斗技能**：只有副将才有的技能，要靠玩家的指令才能发动。



2 战斗动作画面

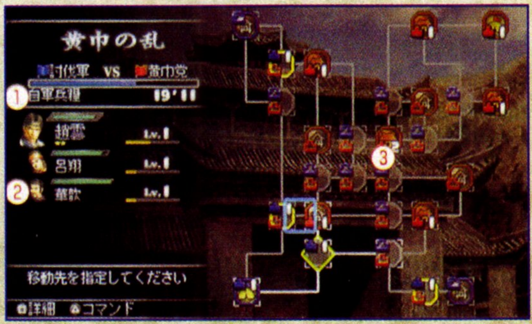
①**武将等级**：等级提升之后体力及其他一些能力都会增加。
②**经验值槽**：打倒敌人后就会增加，攒满后就会升级。
③**我军士气**：表示在这个区域中我军全体的士气，我军武将被击破以及战斗时间拉长均会导致士气减少。
④**我方军团情报**：区域内的军团长的姓名及军团的士气表示。



3 地图表示画面

①**我军粮草**：表示我军士兵作战所必须的粮草残量，同时也是表示着游戏可持续的时间，一旦粮草耗尽，战斗也会随之结束。
②**PC军团情报**：表示玩家武将及副将的体力、军团士气、等级和经验值等。
③**全体地图**：正在进行战斗的战场地形及敌我双方军团位置的表示，绿色的标记则代表玩家武将的所在地。

我军本阵：拥有城、砦、兵粮库的效果，但一旦被攻占则会立刻败北。	**城砦**：砦的强化版，战斗不能的副将及撤退的军团均可在这里得到恢复。
敌本阵：敌军总大将所在的区域，如果将这个区域制压之后则会取得战斗的胜利。	**兵粮库**：制压这种区域的话游戏可持续的时间会增加，军团长和副将的体力也会恢复。
砦：在拥有砦的我方区域里作战的话，士兵的士气会得到提升。	**军团**：在一个区域中表示的数字代表此区域中存在有多少军团。



魏 五大将为首的三国精英在魏国集结

以曹操的从兄弟夏侯敦夏侯渊为首的一代名将皆尽参与曹军。勇猛之将与智谋之士的鼎力合作，使魏国最终在三国间的战争中取得最后胜利。



夏侯惇 独眼的猛将军

曹操的从兄弟，在与吕布军作战时被敌将曹性一箭射中左眼，他大喝一声"父精母血不可弃也"拔出箭来把眼球吞了下去，其勇猛可见一斑。



许褚 忠厚的虎痴

平时性情十分温厚，到了战场上就转眼勇猛无比，成为杀人魔王。世人赠号"虎痴"，曾经多次救难曹操于危机之中，是曹军早期的作战主力。



曹操 乱世头号奸雄



乱世奸雄，在以敌军三分之一的兵力迎击袁绍的官渡之战，借敌军内部的罅隙及出奇计，一举攻破袁绍军，奠定了魏国的基础。

典韦 "恶来"之将，忠义之将

任曹操亲卫队首领的名将。在曹操贪图美色而受张绣军围攻之时誓死护驾，身中数十发暑箭而不倒，保护曹操全身而退。事后曹操追悔不已，从此戒女色。



夏侯渊 曹军的开山之臣

夏侯惇的从兄弟，从曹操举兵之时就与夏侯惇一起担任曹军的左右先锋。历经数战，在曹军中地位显赫。后在定军山一战中被黄忠拦腰斩断。



张辽 名传后世的忠义名士

随吕布战败后加入曹军，一代忠义之将。在赤壁之战后任合肥城防守大将，曾以800兵击退吴军10万大军，在任数年保得一方平安。现合肥市仍有其雕像。



徐晃 曹军骑马军团主力

曹军主力中坚之一。在关羽重兵包围樊城之际，率援军将关羽军击退。曹操称其"可与孙武匹敌"。曹军各主要战役均有参加，曹军骑兵军团主要将领。



张郃 历史上可绝不是变态

智勇双全，原属袁绍军。在街亭争夺战时让马谡中计导致蜀军败退，从而将蜀军的第一次北伐军彻底击退。孔明也对他的兵法颇为称赞。



曹仁 从3代开始活跃的武将

曹操的表兄弟，精通百般武艺。尤其是弓术及马术尤为得意。与夏侯兄弟和曹操一起，是曹军在发兵之时的四员元老之一，不过游戏中是从3代才开始露面。



魏 最重要的一场战役 官渡之战

在灭掉吕布夺得徐州之后，在北方就只剩袁绍和曹操两家势力了。于是乎河北强军袁绍就以70万大军攻击曹军，此时曹军只有20万。在如此悬殊的实力差距之下，曹操想要平定中原统一北方的梦想几乎已经不可能实现。此时，一个人来到了曹营……



↑借助此战，魏军彻底统一了北方，当时中国近2/3的国土被其收入囊中。

司马懿 战胜了诸葛亮的名军师

一代名军师，与孔明有数次争斗，在五丈原的胜利使得蜀军元气大伤，并导致孔明身亡。4代辅佐曹家，但在曹爽时窃取了魏国，给晋朝的建立打下了基础。



甄姬 红颜多薄命，美人尽漂泊

肌肤胜玉，美貌如花的倾城美女。在曹军攻破袁绍军的时候，被攻打冀州的先锋曹丕看上并强抢为妻。据说因此曹操还与曹丕有过争执。



部分副将资料公开

马遵

魏国之将，本是和姜维一起抗击蜀国。但因孔明的计谋，姜维加入了蜀军，使得他独木难支，终遭败北。

吕翔

本是袁绍之臣，但在袁灭亡后投降了魏军。在曹仁率军攻打新野之时主动请缨出战，但两下就被张飞斩死。



诸葛瑾

为吴国尽忠尽诚的策士，实际是孔明的大哥。因这层关系，在吴蜀交恶之时为了两家的和解来回奔走。

蜀 借小说而获得超群人气的明星军团

从桃园三结义的刘关张开始，再到收录赵云，三顾茅庐请到诸葛亮，蜀军的阵容可说是极度豪华，真乃人才的宝库，每人的能力都不可小视。



关羽
海外华人最爱供奉的人

蜀军五虎将的主力，自从桃园三结义后一直跟随刘备。在汜水关以弓马手之身主动请战温酒斩华雄得以成名。人称美髯公。晚年因盲目自大败走麦城。



张飞
五虎将中最勇猛的一将

五虎将中最为勇猛的一个，在当阳桥头只身抵挡百万曹军，一声大喝喝断当阳桥，成为千古佳话。性情激烈，但粗中有细，有义释老将严颜的佳话传世。



刘备
三国最为仁义的君主



自称是前朝中山靖王刘胜后代，汉献帝也敬称其为皇叔。在桃园三结义之后三顾茅庐，请孔明出山，终成天下三分之势。

赵云
三国中人气最高的武将

常山赵子龙，武勇与智谋兼备的全才。在长坂坡一战为救主公之子阿斗单枪匹马在百万曹军中七进七出，视若无人。也是三兄弟亡后支撑蜀国的栋梁。



诸葛亮
号称三国中最强军师

孔明，号卧龙先生，世称三国第一军师。受刘备三顾茅庐之礼而出山，献三分天下之计。后任丞相，在一干老臣没后独力支撑蜀国，但北伐军败，死于五丈原。



黄忠
高龄之身仍能百步穿杨

原韩玄属下，在与蜀军为敌时曾与关羽大战。年老但作战仍勇猛无比，尤擅长箭术，后归顺蜀军。当年攻打荆州时孔明惧其力强，故将长沙放在最后合力攻打。



马超
逼得曹操洋相百出的勇将

西凉太守马腾之子，人称“西凉锦马超”。之前曾举西凉之兵力几度与曹操交战，逼得其割须弃袍。加入蜀军后在进入汉中的几场大战中立下大功。



庞统
莫名而逝的一代怪才

号凤雏，智谋不输孔明的一代名军师。在赤壁之战授于周瑜连环计，保证了联合军的最终胜利。怎奈天妒奇才，后在战斗中莫名中了埋伏，殒命落凤坡。



魏延
不受孔明重用的猛将

刘表死后与黄忠一起归顺蜀军。在入蜀战、汉中作战及北伐作战等重要战役中皆立下赫赫战功，但孔明总疑心此人反复无常。故二人私交甚恶，不受重用。



姜维
支持蜀军晚年的全才

原属魏军，在第一次北伐中孔明爱其文武全才，故用计逼其归顺。之后作为蜀军的顶梁柱，在孔明死后仍独力支持蜀军最后的时光，如能早生几十年定有作为。



月英
天下无双的才女

孔明之妻，世传容貌奇丑无比。不过是名士黄承谚之女，自幼受其父熏染，上至天文地理，下到军法民风奇门八卦，皆尽熟习。是为孔明的贤内助。



蜀 蜀军最重要的战役 长坂之战

曹操亲率百万大军南征，刘备军虽几次击退，但终究无法与之正面交锋。无奈只得投靠荆州刘表，但因许多平民随军，拖慢了行程导致在长坂坡被曹军追上。刘备的夫人投井自尽，儿子阿斗也被掳去。在这危难之际，一员大汉站在了当阳桥头……



↑无双系列每作都必将收录的著名战役，不知在PSP上会用怎样的手法来表现。

部分副将资料公开

徐庶

在刘备关于孔明的消息之后，主动加入了蜀军。在新野大破曹仁的奇门八卦阵，后被曹操用计骗走。

关平

关羽的养子，与义父形影不离并肩作战。后与义父共同坚守荆州。在败走麦城之时与关羽一起被处死。



傅士仁

开始是蜀军之将，与关羽一起守荆州。后对关心生不满，与糜芳一起叛逃东吴，间接导致了荆州的失守。

吴 帐中将士皆尽精通水战的东南之虎

以长江为依靠起家的孙家，与魏国对抗了数十年，是其后期的主要敌人。吴军武将中有很多人精通水战，甘宁等人皆是海贼出身，因此才能在赤壁大破曹军。



孙策

英年早逝的小霸王

孙坚的长子，在年仅21岁之时就首次上了战场。在很短的时间内就将江东尽数收至囊中，因其作战迅速手段高明，当时人人称其“小霸王”。



孙权

吴国的开国君主

孙坚的次子，比起父亲和兄长的武勇，孙权更多的是擅长治国。在孙策因病英年早逝之时掌管了孙家大权，并亲建吴国，掌握实权达52年。



孙坚

奠筑了江东名家基础的名将

在讨伐黄巾军之时就开始活跃的长沙太守，后参加联合军一起讨伐董卓，在洛阳讨伐战中立下了头功。后在侵攻刘表时遭敌人伏攻身亡。



周瑜

美周郎怎奈何活诸葛

孙策的义兄弟，不仅计谋高超，人也长得英俊，人称“美周郎”。赤壁之战以其出色的指挥大破曹军，可惜为人气量甚小，一直嫉妒孔明，后郁郁而终。



太史慈

沿海地区最活跃的武将

最初是山贼头领，在面对吴军的讨伐之时与孙策单挑，被其魅力所折服，从而加入吴军。这之后为吴国尽忠至死，为人非常讲忠义，很受老百姓敬重。



陆逊

吴国中期的大都督

出身江东名门，之后率陆家一门加入吴军。久读兵法，在周瑜死后担任吴军大都督。在荆州用计轻松地活捉关羽，后在夷陵击破刘备大军，致其身亡。



孙尚香

政治婚姻的牺牲品

孙坚之女，爱好武艺，在卧室里安排的侍女都是手握长刀。在争夺荆州时周瑜出诈婚之计想扣住刘备，但在赵云的力保之下得以全身而退，婚后二人甚是恩爱。



黄盖

苦肉计骗得曹军退

自从孙坚举兵之后一直尽职尽忠的三朝老臣。最出名的当属赤壁之战时与周瑜上演的苦肉计好戏，他诈降曹军，曹军不知有诈，终遭大败。



甘宁

出身海贼的东吴首席猛将

原先出身海贼，但在刘表与黄祖手下都不受重用，于是就加入了东吴。在赤壁与濡须口大战都立下战功，孙权曾说：魏有张辽，吾有甘宁。



吕蒙

自学成才的模范人物

东吴头号勇猛大将，但起初很不在意学问的修为。在孙权劝令之后，开始静心读书，在众多智谋之将的帮助下，终成一位文武双全、为吴尽忠的大将。



周泰

3代出现的超强人物

出身海贼，因其武艺高强被孙权招入帐下。据说某次孙权被数千敌军围攻之时，他一人制止了护卫队的混乱之势，自己身负重伤仍将孙权救出。



大乔

闭月羞花之美女

孙策之妻，与妹妹小乔同称江东无双的美女，世人称其“闭月羞花”。相传曹操在赤壁战前曾修筑铜雀台，要在战胜东吴之后与大乔于台上同乐。



小乔

容貌不输姐姐的美女

周瑜之妻，与姐姐一起名列江南美女排行榜的前两名。相传孔明在舌战群儒时对周瑜说曹操已在修筑了铜雀台，要与小乔共饮。周瑜大怒，于是决定出战。



吴 吴国最重要的战役 赤壁之战

在三国志里是最大规模的战役，曹军携数千战船及百万大军出战，此时吴军水军仅3万。在如此不利的情况之下，庞统的连环计，孔明的火攻计，周瑜的苦肉计等想法都冒了出来，可谓时势造英豪。一夜间曹军遭受毁灭性打击，败退华容道。



↑火攻计、连环计以及苦肉计等著名情节都会以事件的形式在游戏中再现。

他 对魏蜀吴构成极大威胁的其他势力

在天下三分的时代之前，中国还是混战之势，此时出现了很多勇猛之士，或是割据一方的群雄，或是玩弄朝野的奸臣，总之，三国时代是不能不提他们的。



袁绍势力

袁家是4代中都有人出任三公（相当于国防部部长）的河北名门，作为三国志初期北方最大的势力存在。袁绍个人是在灵帝时代就在朝廷任职。



袁绍

镇守一方平安的河北名门



有名有实，担任反董卓军的盟主，在虎牢关等战役取得大捷，沉重地打击了董卓。后来一直到官渡之战败给曹操之前，几乎已经统一了大半个天下了。

吕布

三国志初期最为强盛的武将

董卓的义子，同时也是亲卫队，在虎牢关之战创下“三英战吕布”的佳话。之后凤仪亭杀死董卓，自成一家，因人品过差，世称“三姓家奴”。



黄巾势力



以“苍天已死，黄天当立”为号召，在汉末以黄巾教为思想指导，统率众多痛不聊生的农民发动黄巾军起义。因朝廷的昏庸腐败，在一时间取得了极大战果。

张角

黄巾教主



黄巾教教主，在乱世之中巧妙地利用了苦难百姓的信仰空虚而得到了民众的绝大支持。开始时作战非常顺利，后被政府的联合军击败。

董卓势力



在腐败的朝廷之中独揽大权，朝廷的腐败很大一部分责任要归在他身上。自恃于挟持皇帝，无恶不作。但后在袁绍率领的联合军面前，虽有最强武将吕布仍遭败北。

董卓

乱世奸臣



自恃手中有皇帝和吕布，做绝坏事。后与貂禅交好，整日沉迷女色。但被貂禅的计谋所算计，吕布因妒生恨，终被吕布于凤仪亭杀死。

南蛮势力

蜀国之南，现位置约是四川省西南部及云南省大部。与中原文化相比当时还尚属不开化地域，基本生产关系接近于半原始半封建社会。游戏中采用大象为武器作战是其最大的一个特色。



孟获

怪力无双的南蛮王



支配云南省地方的南蛮王，在面对孔明的蜀军入侵时联合南蛮多个势力积极抵抗。但后被孔明施以七擒七纵之计，心生感激，遂降伏。

貂蝉

姿色无双的美女却背负着沉重的使命



三国志中第一美女。原本是朝廷司徒王允的歌女，为结束董卓的暴政，王允将她献给董卓，后又约吕布与她密会，导致吕布与董卓间关系彻底破裂。



祝融

号称是火神下凡的南蛮夫人





南蛮王孟获的夫人，号称是火神下凡，尤其是擅长短剑之术与弓矢之道。在与蜀军的交战之中十分勇猛。



右图是本作的限定装形态！

最大的变化是强调战略性！



↑如图所示，本作的限定版就是这样。看起来好诱人，不知国内玩家能不能享受得到。

注目!!

副将取得方法及70名以上副将能力大公开

副将全部共有200人，其中副将记录1号到42号是无双副将，43-177为一般副将，178号以上则为珍稀副将，其能力不同取得条件也不一样。

有效快速取得副将的技巧

在战斗即将结束之前在敌军本阵前SAVE后再进军，过关后如果没有取得想要的副将就读盘，出现副将会发生变化。

一般副将 根据完成关卡时的评价不同出现副将也不一

一般武将是在关卡完成时随机出现，不过在战斗中得到的功勋太低的话高等级的副将是不会出现的。所以在战斗中要有意识地多得功勋。

无双副将 在第3关及第5关完成后有一定几率取得



在第3关击倒武将后就能取得

玩家可以操作的无双武将也能够当做副将使用。具体方法是一般在第3关时玩家要面对很多武将的围攻，在这里击倒的武将中的1人将在过关之后有一定几率加入。



←有想取得的武将的话就把他打倒直接过关就行。



在打过第5关后随机出现加入

在完成第5关之后也会有无双副将出现，这里根据玩家过版时的评价不同出现副将的数量也不同。如果评价是SS的话则会有6名副将出现，所以尽量要在战斗中多抢功勋。

完成关卡后的等级评定	评价	获得功勋
	SS	60,000以上
	S	50,000-59,999
	A	40,000-49,999
	B	30,000-39,999
	C	20,000-29,999
	D	10,000-19,999
	E	10,000以下

珍稀副将 满足特定条件才会出现的极珍稀副将!

当副将FILE登录数量超过50人的话，琼英和李师师等水浒副将就会出现，这些客串来的美女武将不仅能力比较强，出现在三国的时代里感觉也很怪。此外，满足特定条件之后"战国无双"的角色也会出现。


琼英


李师师


扈三娘


蔡文姬

让我们来与你一起并肩作战

●高能力普通副将大集合

※这里选出的是拥有能够回复体力的特技的副将，"出现关卡"则表示容易取得的关卡。

NO.	姓名	等级	出身	武器	部队种类	体力	攻击	防御	成长	战场特性	支援效果	战斗技能	主要出现关卡
54	贾翊	15	凉州	刀剑	正规兵	S	C	SS	B	应急手当	骑乘	毒术奥传	虎牢关之战、合肥之战
55	郭嘉	11	予州	刀剑	正规兵	A	D	S	A	应急手当	——	回复++	合肥之战
58	郭图	7	予州	刀剑	正规兵	B	C	A	C	——	攻击++	回复	合肥之战
70	关平	10	冀州	特殊	正规兵	A	A	B	A	——	治愈	奋战+	官渡之战
72	简雍	7	幽州	长柄	正规兵	C	C	B	A	——	斗气	回复+	合肥之战、虎牢关之战
73	颜良	9	冀州	刀剑	正规兵	B	S	C	A	——	治愈	心眼	官渡之战
99	朱灵	7	青州	长柄	正规兵	B	B	B	C	不屈	成长++	回复	黄巾之乱
100	荀彧	14	予州	刀剑	正规兵	B	D	S	SS	修炼	雷术	回复++	合肥之战
103	钟会	10	予州	长柄	正规兵	S	C	A	B	应急手当	——	回复+	合肥之战
106	诸葛瑾	11	徐州	刀剑	正规兵	A	C	A	S	修炼	体力-	回复++	合肥之战
110	审配	10	冀州	刀剑	正规兵	A	B	A	A	——	治愈	神速	官渡之战
118	沮授	9	冀州	刀剑	正规兵	A	C	A	A	——	治愈	回复	官渡之战
120	带来洞主	6	南中	刀剑	妖术师	C	C	B	B	毒沼耐性	战斗象	回复+	南中争霸战
126	张宝	12	冀州	刀剑	巫女	A	B	A	S	——	毒术	回复+	黄巾之乱
128	张梁	11	冀州	刀剑	巫女	A	A	B	A	——	治愈	回复+	黄巾之乱
132	程普	12	幽州	特殊	正规兵	A	A	A	A	——	烈术	回复+	合肥之战
134	田丰	10	冀州	刀剑	正规兵	A	C	S	B	——	治愈	突击+	黄巾之乱
142	马谡	7	荆州	刀剑	正规兵	B	B	B	B	应急手当	防御-	反计+	夷陵之战
145	马良	10	荆州	刀剑	正规兵	B	C	A	S	——	防御+	回复+	长坂之战
153	逢记	7	冀州	刀剑	正规兵	B	D	A	C	晴男	治愈	回复+	官渡之战
154	法正	10	司州	刀剑	正规兵	S	C	A	B	应急手当	——	回复+	五丈原之战
158	孟达	9	司州	特殊	正规兵	A	B	A	B	兵粮管理	成长-	回复+	五丈原之战
164	李儒	10	凉州	刀剑	正规兵	A	C	S	B	应急手当	骑乘	回复	虎牢关之战
169	刘晔	8	扬州	刀剑	正规兵	B	D	A	A	渡河	治愈+	回复++	赤壁之战
175	吕旷	5	冀州	长柄	正规兵	C	B	C	C	晴男	治愈	神速	官渡之战
176	吕翔	4	冀州	长柄	正规兵	D	B	C	C	——	治愈	鼓舞	官渡之战
177	鲁肃	13	徐州	刀剑	正规兵	B	B	S	S	修炼	——	回复++	合肥之战

●无双副将四十二人大名单

※"出现势力"指使用该势力武将在无双模式下过第3关后可得到，其余则为随机。

NO.	姓名	等级	出身	武器	部队种类	体力	攻击	防御	成长	战场特性	支援效果	战斗技能	主要出现势力
1	赵云	18	冀州	长柄	精锐	A	S	S	S	不屈	攻击++	烈术奥传	——
2	关羽	18	司州	长柄	精锐	S	SS	B	SS	不屈	武器扩大	雷术奥传	袁绍
3	张飞	18	幽州	长柄	精锐	SS	SS	C	SS	接收	斗气	大喝+	魏军、董卓
4	夏侯惇	18	予州	刀剑	精锐	S	A	S	A	接收	武器扩大	心眼+	魏军、蜀军、董卓
5	典韦	18	充州	刀剑	精锐	SS	S	C	S	接收	攻击++	献身+	袁绍、张角
6	许褚	18	予州	特殊	精锐	SS	SS	B	SS	接收	治愈+	突击++	袁绍、吴军、蜀军
7	周瑜	18	扬州	刀剑	精锐	C	A	SS	A	修炼	成长++	火计	——
8	陆逊	18	扬州	刀剑	精锐	S	B	S	B	渡河	防御++	火计	——
9	太史慈	18	青州	特殊	精锐	S	S	B	S	接收	体力++	大喝+	——
10	貂禅	18	井州	特殊	近卫中队	B	A	S	A	应急手当	治愈+	回复++	——
11	诸葛亮	18	徐州	特殊	精锐	S	C	SS	C	修炼	治愈+	回复++	——
12	曹操	19	予州	刀剑	亲卫队	A	A	S	A	修炼	斩术+	回复++	吴军、蜀军、袁绍
13	吕布	20	井州	长柄	精锐	SS	SS	SS	SS	不屈	武器扩大	炎术奥传	——
14	孙尚香	18	扬州	刀剑	近卫中队	A	A	S	A	应急手当	烈术+	回复++	孟获、祝融
15	刘备	19	幽州	刀剑	亲卫队	S	A	S	A	兵粮管理	治愈+	回复++	魏军、董卓
16	孙坚	19	扬州	刀剑	亲卫队	S	S	A	S	兵粮管理	攻击++	心眼+	孟获、祝融
17	孙权	19	扬州	刀剑	亲卫队	A	S	S	S	兵粮管理	斩术+	回复++	孟获、祝融
18	董卓	19	凉州	刀剑	亲卫队	SS	SS	S	SS	兵粮管理	治愈+	突击++	——
19	袁绍	19	予州	刀剑	弩兵大队	S	A	S	A	兵粮管理	治愈+	火矢+	魏军、董卓
20	马超	18	司州	长柄	精锐	B	SS	A	SS	山地先导	雷术+	大喝+	孟获、祝融
21	黄忠	18	荆州	刀剑	弩兵大队	C	S	SS	S	接收	毒术+	火矢+	——
22	夏侯渊	18	予州	特殊	精锐	A	S	S	S	接收	毒术+	心眼+	吴军、蜀军、袁绍
23	张辽	18	井州	长柄	精锐	B	S	SS	S	接收	体力++	大喝+	——
24	司马懿	18	司州	特殊	精锐	S	B	SS	B	修炼	成长++	毒术奥传	张角、董卓、吕布、貂禅
25	吕蒙	18	予州	长柄	精锐	C	A	SS	A	兵粮管理	治愈+	回复++	孟获、祝融
26	甘宁	18	益州	刀剑	精锐	S	SS	C	SS	渡河	武器扩大	雷术奥传	孟获、祝融
27	姜维	18	凉州	长柄	精锐	A	A	SS	A	兵粮管理	防御++	回复++	——
28	张角	19	冀州	特殊	亲卫队	SS	C	S	C	不屈	炎术+	炎术奥传	——
29	徐晃	18	司州	长柄	精锐	SS	A	S	A	接收	防御++	献身+	蜀军、吴军
30	张郃	18	冀州	刀剑	精锐	S	A	S	A	接收	治愈+	心眼+	魏军、蜀军、吴军
31	甄姬	18	冀州	特殊	近卫中队	S	C	S	C	应急手当	成长++	冰术奥传	蜀军、吴军
32	黄盖	18	荆州	特殊	弩兵大队	B	S	S	S	接收	烈术+	火矢+	——
33	孙策	19	扬州	特殊	亲卫队	C	SS	S	SS	兵粮管理	武器扩大	心眼+	孟获、祝融
34	魏延	18	荆州	长柄	精锐	SS	S	S	S	接收	体力++	斩术奥传	——
35	庞统	18	荆州	特殊	精锐	S	C	SS	C	修炼	成长++	冰术奥传	——
36	孟获	19	南中	特殊	亲卫队	SS	SS	S	SS	晴男	武器扩大	炎术奥传	——
37	祝融	18	南中	刀剑	精锐	S	SS	C	SS	应急手当	体力++	大喝+	——
38	大乔	18	扬州	特殊	近卫中队	B	A	S	A	应急手当	治愈+	回复++	——
39	小乔	18	扬州	特殊	近卫中队	B	A	S	A	应急手当	治愈+	回复++	——
40	曹仁	18	予州	刀剑	精锐	S	S	S	S	接收	治愈+	突击++	蜀军、吴军、张角军
41	周泰	18	扬州	刀剑	精锐	SS	B	S	B	渡河	攻击++	斩术奥传	——
42	月英	18	荆州	长柄	近卫中队	B	B	SS	B	修炼	成长++	冰术奥传	——

●珍稀武将能力

※在副将FILE登录超过50人后随机出现。

NO.	姓名	等级	出身	武器	部队种类	体力	攻击	防御	成长	战场特性	支援效果	战斗技能
178	琼英	18	井州	特殊	弩兵大队	B	A	S	SS	晴女	冰术+	冰结+
179	李师师	18	予州	特殊	弓兵中队	A	B	S	SS	应急手当	治愈+	回复++
180	扈三娘	18	充州	刀剑	亲卫队	B	S	A	SS	不屈	斩术+	斩术奥传
181	蔡文姬	18	充州	刀剑	藤甲兵	S	A	B	SS	修炼	成长++	炎术奥传



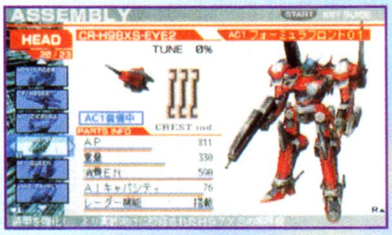
PSP	本刊译名：装甲核心 前线方程式			
	SCEI	2005年春	5040日元	256K
模拟战略	UMD	日版	1人	全年龄

本次的“装甲核心”让您再次体验到系列的魅力！

本作是以组装机体为中心的机器人模拟战略游戏，与动作要素很强的系列作品相比，本作有着较大的差异，玩家只能选择配件来组装自己的机体，战斗部分则由AI来进行控制。组装完成的机体被送入战斗场后，就会与敌人的机器人自动展开战斗，这样一来即使是对动作游戏感到苦手的玩家也可以轻松体验本作的魅力了。虽然习惯了之前作品的老玩家们可能会对本作的游戏方式感到生疏，但只要上手之后你就会发现本作的特有魅力，那种不断将自己的机体强化再强化，并靠着自己的智慧来获得光荣与荣耀的那种成就感绝对会让你欲罢不能！对应PSP的超大屏幕与卓越机能，本作的游戏画面将会有着不输于PS2的优秀表现。此外，本作还对应PSP的网络机能，可以与其他硬件相连接来进行游戏。



体验PSP版特有的机体组合与战略的魅力!!



随时随地对自己的机体进行调整！！

←由于本作是PSP版，因此玩家可以在任何地方享受组合机体的乐趣，可以在家里躺在床上一边思考一边调整机体的配件和武器，或是在坐电车上学上班的途中来调整机体的AI，排队等待的时候也可以拿出来玩一下，真是随时随地的享受呀！

AI TUNE是战斗胜负的关键！！

→本作引入了系列中从未采用过的机体AI，怎样才能发挥出自机的特长来获得胜利，完全是取决于能否将自机的AI调整到合适的程度，只有经过不断的调试，才能找到最适合自己机体的AI模式。调整AI的过程正是本作的乐趣所在。



仔细体味想象的乐趣



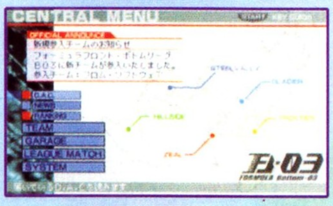
←虽然本作与系列作品有着一些差异，但作为本系列核心的机体组装要素依然十分出色。而且本作不仅能进行组装，在组装配件时还可以想象着装备了这些配件的机体会做出哪些动作，充满了想象的乐趣。

全世界都在狂热!!战斗锦标赛“方程式F”开幕!!

本作的世界观与前几作有所不同，不再是主人公接受命令后去进行战斗与杀戮，取消了之前作品任务制的设定。在这个世界中，机器人之间的战斗就好像我们的世界中的F1比赛那样受人瞩目与欢迎，全世界的人们都狂热地热爱着机器人战斗锦标赛“方程式F”。玩家扮演着参赛队伍中的一员，而且是队伍中最重要的技术工程师，负责队伍中非搭乘型机器人的AI战术编成与配件装备等职责，队伍中机体的强弱完全取决于玩家的配置。玩家要充分发挥自己的智慧，不断强化队伍的机体，战胜面前所有的强劲对手，最终登上“方程式F”的顶点，赢得无尽的荣耀！

从最下位开始走向方程式战斗的顶峰！

玩家已开始要从最低点的联赛开始，通过不断地变强与获胜来提升排名，最初的目的为攀上更高一级的联赛。



←最初开始的时候，玩家的队伍排在最后。



首要的目标就是在初期的联赛中制霸！

←最初的联赛可以作为练习场来供玩家熟悉一下游戏的战斗方法，并磨练出一套适合自己的机体配置与AI设定，最终获得此联赛的优胜，向更高级的比赛晋升。

↓战斗中的画面上会显示很多重要信息，可以对这些信息进行显示设定。

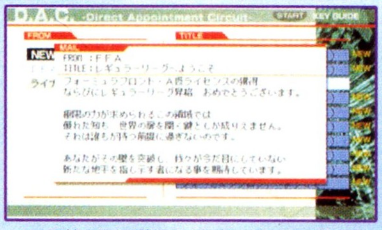




↑战斗胜利！想要升级到更高的联赛就要不断地获胜！

从伯特姆联赛到莱吉拉联赛

在最初的伯特姆联赛制霸之后，战场就会变更为更高级的莱吉拉联赛场，这个联赛的战场是PSP版的原创场地，基本战斗方式为从队伍的机体中挑选一台，与对手的机体进行1对1的单挑。此外，挑战高等级顺位的对手获胜后可以顶替其名次，迅速向上攀升，但也要小心不要被下位的对手击败。



↑不断获胜得到等级晋升后，会获得可以对机体进行细致命令的芯片。

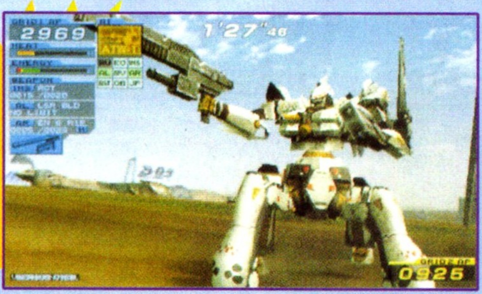
通过调整试合提升机体的完成度

在游戏中，玩家可以随时与自己在比赛中战胜过的下位队伍进行战斗，如果怎样也战胜不了上位的对手的话，可以先与这些下位的对手进行一些练习战，来对自己的机体进行一些调整。在实战中，玩家可以更清晰地看到自己机体的弱点并加以补正，以此来不断强化自己的机体，最终战胜强大的对手！



↑在上位组的战斗是非常艰辛的，要多利用下位的战斗来提升机体的完成度。

站立到一切的顶点来获得全世界的瞩目！



←在本作的世界中，只有将机体AI发挥到极致的人才能站到胜利的顶点，因此光有强力的机体还是不够的，配合上好的AI来获取荣光吧！

CHECK!! 参战队伍与赞助企业的关系

与我们世界中的F1比赛一样，在本作中，世界各地参加“方程式F”联赛的队伍身后都有着各自的赞助企业在支持，凭借着赞助企业的强力技术支持，各小组才能顺利地赢得比赛。这些企业都出于“自己赞助的队伍获胜的话就能起到绝大的宣传效果”的想法而为队伍提供资金，因此，如果成绩一直不好的话，赞助企业就可能会与队伍接触契约。



↑对于将队伍视为广告牌的企业来说，队伍的排名是很重要的。

格利亚提FT

正式名称：GOLIAH FT-SbM

建设企业的格利亚提社是在幻影会社的支援下成立的队伍，机器人与配件都是由幻影会社所提供。

TMC IRON WALL

正式名称：TMC Iron Wall

超大型综合企业的系列会社“综合娱乐公司”所赞助的队伍，很少见的将机体与AI构筑分离配置的队伍。

NEHAN

正式名称：NEHAN

自大会初期就已经参战的一支队伍，常年占据排行榜上位的老牌劲旅。其母会社NEHAN会社是以医疗事业为主的大企业。

吉普耐尔

正式名称：旷野之风·吉普耐尔·隐秘

世界最大的音乐会社旷野之风所出资组建的队伍，由于战斗以外的原因拥有很多爱好者。



↑在各个领域都有“方程式F”的赞助商，在新闻中会透露企业的情报。

BACKGATE

正式名称:FLASH · GALE · BACKGATE

作为系统开发企业的BACKGATE是大会中的单独参战队伍，但是，由于作战经验较为不足而一直成绩低迷。

基金大师

正式名称：基金大师FFT

由金融企业所支持，自大会初期开始就参战的名门。由于战术一成不变、缺乏进步而处于低谷，现正在奋力收复失地。

BIG · BONE

正式名称:BIG · BONE · PIECE · SECURITY

由警备用MT开发企业所赞助的队伍，其参战目的还包括了对于实战数据的研究，其出色的成绩引起了各警备组织的注意。

游戏中的各种用语解说

■ **FFA**

主办方程式前线赛事的运营局，由复数的大企业中所选出的11人构成，负责许可证的发放以及大会规则的设立与更改、监察以及一切与大会相关事物的管理，联赛的统治者。

■ **方程式F**

正式名称为“FORMULA FRONT”，意思为“规格化的战场”。作为FFA所主办的机器人战斗锦标赛的顶峰，以非搭乘型机器人来进行战斗的世界规模的比赛，存在着很多等级的联赛。

■ **工程师**

构筑战斗机器人所搭载的AI系统的技术者的总称。从机体的组装到AI系统的构筑、调整，还有队伍内部的组织与管理都由工程师负责。玩家的身份就是一名工程师，带领队伍走向胜利吧！

机体组装的全新要素"AI TUNE"会改变战斗的感觉!!

说了这么多关于AI构筑的事情，下面就让我们来详细讲解一下游戏中的AI系统吧。首先，AI分为BASE CHARACTER（机体AI的基本性格）、PERFORMANCE（AI的基本性能）和OPERATION(作战战略)三大类。这三个项目的设定将会影响机体在战斗中的行动，只注重配件的装备而不重视AI的话，将无法引发出机体的真正实力。因此，在开始战斗之前，玩家要对机体的AI进行认真的设定，制定出最适合队伍中机体的构筑，这样才能顺利赢得比赛。

机体组装的基本流程

配件组装、AI构筑的顺序可以由玩家自行决定，下面是游戏中自动设定的装配过程。

- 配件设定　机体部件的组装
- AI设定　BASE CHARACTER
- AI设定　PERFORMANCE
- AI设定　OPERATION
- 出击

队伍内的均衡是很重要的

游戏中的各种配件每个队伍只能持有一个，不能应用于复数的机体，因此装配时要考虑队伍的平衡性。





←↑在格纳库中共可安置5台机体，每台机体的配件都不相同。

只有一个的配件要怎样来安排呢？

AI构成部分不可或缺的详细设定内容

BASE CHARACTER [性格]

决定AI的方向性的项目。控制在战斗中与敌人的机器人保持距离的远近，还会影响自机的行动特性与移动特性，各项目的设定将会成为机体的特征表现，还要注意与各配件之间的相适性。



←可以对各项目的数值做出上下调整。

距离特性	与敌人的距离。远距离的话就远离，近距离就会接近攻击
行动特性	接近于变化的话行动就会很丰富，接近安定则正确率很高
移动特性:ダッシュ	推进器冲刺的频度的设定，越高的话使用次数越多
移动特性:ジャンプ	跳跃频度的设定，越高的话跳跃应用越频繁
移动特性:行走	不使用推进器进行通常移动的频度，越高的话普通移动越多
战略特性	设定攻击重视（防御能力下降）或是防御重视（消极进攻）

PERFORMANCE [性能]

本项目会设定怎样分配AI的能力，决定机体的战斗倾向。本部分由分析敌人能力与地形效果、战略战术相关以及机体控制等方面构成。另外，由头部配件所决定的容量不同会给性能带来微妙的影响。



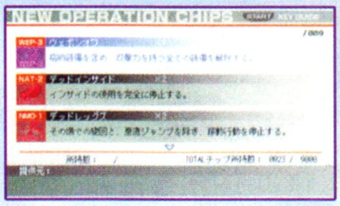
←由于头部配件不同，可以分配的点数也不一样。

敌分析	正确把握对手的状态的能力，这项能力不高的话，就不能预测到敌人的行动，无法作出正确的反应。
地形分析	把握战场的范围与障碍物情报的能力，地形分析能力低的话，就不能对应地形进行合适的行动。
攻击战术	使攻击行动更具效率的能力，想要确实地攻击到对手的话，就要注意提升此项能力了。
防御战术	使机体能够更有效地进行防御行动的能力，对于减小自机所受伤害有着很大的帮助。
热制御	调整机体温度的能力，如果此能力不够高的话，机体的温度会很容易上升，使热暴走的危险性上升。
EN制御	控制机器人能量使用的能力，如果此能力过低，则会使机体经常处于能源不足状态，会影响战斗中的一切行动。
机体制御	正确进行机体控制的能力，此能力的高低将会影响机体的所有行动，提升之后可以进行快速行动。
移动制御	正确进行机体移动的能力，对于机体高速移动的正确性以及回避敌人攻击的能力有着很大的影响。
武器制御	影响机体正确使用武器的能力，如果能力值不够的话，机体就不会在适当的时机选择正确的武器使用。
索敌制御	捕捉敌人的动向所必备的能力，合理提升的话，就可以轻易地发现敌人，并及时地展开攻击。

OPERATION [作战]

本项目负责控制机体在战斗中所进行的具体行动。在游戏进行一段时间之后，才会获得作战芯片，对各种细节动作进行设定。作战芯片的种类十分丰富，会对应各机体部位产生不同的影响，是左右战斗的重要部分，在联赛中提升名次后还可能会获得新的作战芯片。





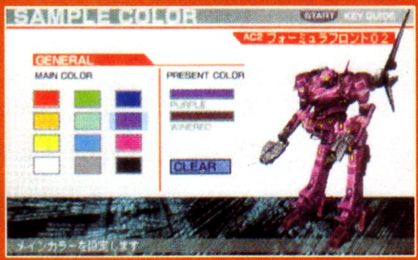
↑满足特定条件后，就会入手新的芯片，战略配置空间更为广阔。

BU 肩武装	EO 行进轨道	INS 内侧控制
AL 左腕武装	MOV 移动	AR 右腕武装
BST 推进器	OB 限界引擎	JMP 跳跃

↑显示出会由于作战的发动而受到影响的部件，一定要注意各部件的状态。

将自己的机体涂装得更加炫目吧！

与至今为止的系列作品相同,本作中的机体颜色也可以自由进行变更,可以使用作为样本使用的迷彩或是对武器或各部位的颜色进行细致的颜色设定。举例来说?决定了队伍颜色之后,将队伍中的所有机体都喷涂成这种颜色是很引人注目的吧?各位玩家难道不想制作出赤色彗星或是白色恶魔吗?



↑只是改变一下机体的涂装颜色，其给人的印象就会大为改变，这就是所谓的个性吧？

对应作战的不同改变机体的配置!!

在每一关的场景中，都会存在着障碍物或是各种建筑物等物体的存在，对于玩家机体的战斗会有一定影响。因此，不光要对应地形来安排机体的配置，就连机器人的AI构筑也要相应地做出调整。首先要把握本关地形的特征，分析出自机的能力与缺陷后再进行调整，构筑出最合理的AI配置。



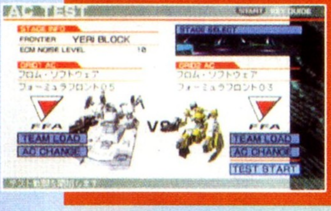
↑在战场上有着很多会影响到战斗的物体，在思考战略时必须把它们也考虑进去。

BATTLE [对战]

完成了机体的组装与AI的构筑之后,就赶紧到锦标赛会场来一展身手吧!在这里,玩家可以好好地确认一下配件组装的合理性,以及自己构筑的AI能否控制机体进行正确的运动,如果达不到预定的标准的话,就要找出缺陷所在,不要漏过任何一个战斗信息。此外,在比赛终了后还会对战斗内容进行分析,对于AI的调整极有帮助。这样不断地战斗,变强,战斗,再变强,最终玩家一定可以制作出自己的最强机体!

利用测试出击来确认机体的性能

在参战联赛的战斗之前,可以通过测试出击来确认机体的性能。注意要认真观察机体的行动,在战后进行合理的调整。



←在战斗之前确认己方机体的性能。

参考各种数据来正确把握情况



① AP(ARMOD POINT) 机器人的耐久值,变为0的话被破坏。	⑦ 实行中的战术芯片 表示现在正在使用的战术芯片
② 对战对手的AP 表示对手的AP值	⑧ 限制时间 表示比赛的时间限制
③ HEAT 现在的机体温度	⑨ FCS 表示武器的锁定状态
④ ENERGE 表示现有的能量	⑩ 使用可能装备 表示现在使用可能的装备与弹药数
⑤ SPEED 自机的移动速度	⑪ システムエラー 表示机体处于异常状态
⑥ RADAR 表示战场温度以及与对手的距离	⑫ HIT表示 攻击命中后会显示"HIT"

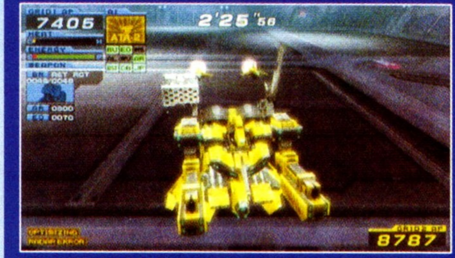
关于机体的异常状态

OVER WEIGHT 重量过多 总重量超过脚步部件的最大载重量	SHORTAGE EN 出力不足 能量的自动回复量下降
ARMS OVER WEIGHT 腕部重量过多 手部的装备部件总重量超过限界	SYSTEM ERROR 系统故障 锁定机能发生故障
DANGER HEAT 危险温度报告 机体温度接近核心部件的限界耐久值	OPTIMIZING 雷达异常最适化中 为了不使雷达发生故障而进行的自动调整
OUTPUT DOWN 危险温度 机体温度超过核心部件的限界耐久值	RADAR ERROR 雷达故障 雷达上无法显示敌人位置
CHARGING 能量充填中 变为0的能量正在回复中	LEAVING AREA 限界领域警告 接近战斗区域边缘的警告

根据机体类型构筑AI的例子

在这里我们向大家介绍3种类型的机体的AI构筑方向,玩家们在游戏时可以作为AI构筑的参考。对应不同的机体,需要有与之相对应的策略,这样才能引发出机体的最大能力。

●持有极高瞬间火力武器腕的前线类型



↑可将其设置为在开始后就直接拉近距离,进行猛攻的类型,设定为攻击主体可以充分发挥其火力。

●远距离攻击型的4脚机器人



↑基本攻击方式为使用狙击枪进行远距离攻击,要与敌人拉开距离,重视敌人与地形的分析。

●机动力重视的轻型2脚机器人



↑由于有着较强的机动力,因此可以将之活用,设定为多运用飞行与跳跃的作战,空中战为主。

ANALYZE [分析]

战斗终了后,电脑会对比赛内容进行分析,并表示出结果。在这个结果画面中,会显示随战斗的经过时间产生的AP改变、武器的使用量、移动距离、飞行距离等情报,从中可以看出机体所配置的AI的战斗倾向。以此为基础,找出机体的弱点将之补全,并努力提升机体的长处,才能使机体越来越强。



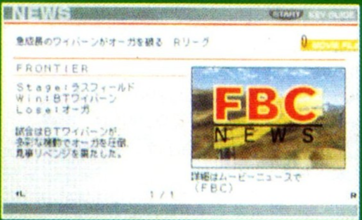
↑光剑的使用回数、命中数、伤害数等武器情报都会有详细的记录。

↓与机体移动相关的情报会以秒为单位来表示,是调整AI的重要参考数据。



从新闻中收集情报

报道机关FBC会对"方程式F"的比赛进行全面详细的报道,可以在他们的新闻中查看比赛的照片或是录像。新闻中会报道比赛结果,还有对于工程师们的建议与各赞助企业的动向,玩家可以从中获得不少有用的情报。





↑光剑的使用回数、命中数、伤害数等武器情报都会有详细的记录。



玩过就知道!玩后感想
如果玩到的话……

就会停不下来了,这就是我体验了半天左右后的感想。最初会感觉AI设定什么的非常麻烦,机体也不能像自己预想的那样进行正确的行动,令人火大。机体组装方面,感觉上是与系列作品一样的出色,战斗方面虽然只能干看着,但即使这样也感觉很有趣!游戏重视的并不只是单纯地追求比赛的胜员,像"差不多该开始发射导弹了吧"这样对自己设定好的动作是否能实现这一点满怀期待的心情是其他游戏所没有的。即使是之前一直因为"我不擅长动作类游戏"而对本系列敬而远之的玩家们,现在也能体验到"装甲核心"的魅力了!



どこでもいっしょ®

DOKO★DEMO★ISSYO

作为PS与Pocket Station上的软件而博得好评的初代《随身玩伴》这次得到了大幅进化。和5位青梅竹马的随身宠物愉快地交谈吧！



PSP	本刊译名：随身玩伴			
	SCEI	2004.12.16	4800日元	800K
育成模拟	UMD	日版	1-8人	全年龄对应

从POCKET STATION到PSP 无论何时何地都能与随身玩伴对话

把生活在显示屏中的可爱“玩伴”们教会语言，享受交谈乐趣的对话游戏。从5位“玩伴”中选择一位开始游戏，与随身卡通角色相伴的全新生活开始了。在PSP的最新作中，我们又能体会到那种温馨又充实的真实感受了。把自己带入游戏中吧！



与哪个小可爱一起生活呢？

←随身玩伴们会通过绘图或者照相来记日记。不同的玩伴日记内容也不同。

你知道吗？ 元祖的《随身玩伴》

本作是从距今5年前发售的PS游戏软件《随身玩伴》进化来的作品。该作是一款对应PS周边机器Pocket Station的软件。将自己的随身玩伴下载到Pocket Station随身携带，通过红外通信与其他的使用者进行交流，是一个拥有崭新创意，在销量上也超过了100万本的话题作。

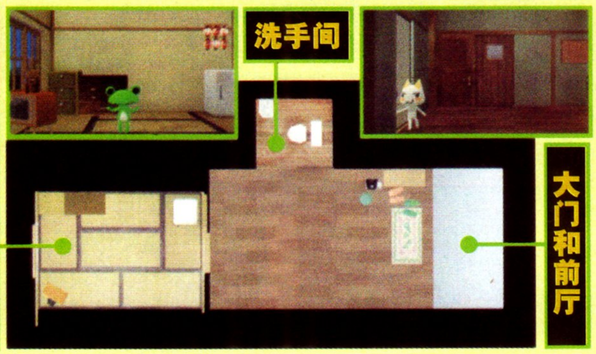




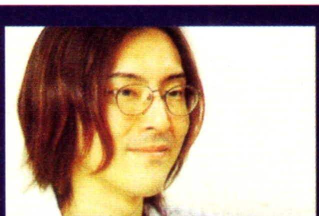
←！在Pocket Station画面上用点阵绘画的多罗，用这个画面也可以进行对话，在当时可是很轰动哦！

经过改建的房间中度过有趣的独身生活！

随身玩伴们生活的地方，是一间充满了熟悉气氛的公寓。比起前作，屋内的空间略有扩大。被垛的对面是大门，出门后可以去各种各样的地方。顺便一提，这回浴室消失了哦。想洗澡的话，出门去公共澡堂吧。



独家特别专访 带着对《随身玩伴》的疑问对开发者进行直接轰炸！



SCEI 第二制作部
A&R课制作人
小番芳范

PS与Pocket Station的关系到了PSP会发生什么样的变化？

——PS版的《随身玩伴》是以在家里使用PS，在外面使用Pocket Station为特征，到了PSP版会发生怎样的变化？

小番 想再现PS与Pocket Station的关系是比较困难的，因此在PSP上制作了随身玩伴们生活的空间。在此基础上，我们设置了作为与随身玩伴们的接点的房间，以此为起点来进行游戏。

——出门的时候，并没有表示出所有的移动场所？

小番 进行许多对话后，就可以去新的地方了。例如，多罗会问“某某现在在哪个单位工作？”若是回答“掌机迷”，它就会说“多罗也要去掌机迷”，之后就可以去“办公室”这个地点了。此时，场所名称虽然叫“办公室”，但招牌就会变成“掌机迷”。将自己的语言反映在随身玩伴的台词中来表现与众不同的个性，这种游戏性虽然在前作也有所体现，但现在，随身玩伴们存在的世界不断充实，它的优点也愈发明显。

——出门的随身玩伴会在所选择的场所一直呆下去？

小番 不，它们已经开始自立生活，会自己回家去。也许是已经呆够了（笑）。只有在家时不会发生移动，它们是不会随便自己出门的。

——在前作中有一个随身玩伴主动叫玩家和它说话的“叫出”系统，这回也加入了这个机能吗？

小番 以一个有所变更的形式加入进去了。当随身玩伴想和玩家说话时，它们会做出动作，并发出相应的声音。

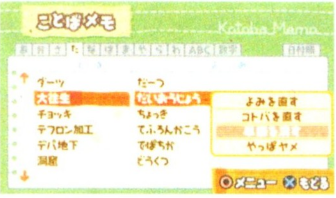
——原来如此。是想表现它们盼望对话的

一起来随心所欲地教给它们各种语言吧！

随身玩伴们最初只知道很有限的语言，需要由玩家教它们说话，提高它们的语汇量。教给它们一个词后，随身玩伴们就会问许多与这个词有关的问题。玩伴们都有不同的个性，角色不同，话题也会发生变化。恋爱、演艺以及哲学等等，有许多话题可以进行愉快的交谈。随着游戏媒体的改变，这一作中增加的信息量极剧增加，尽管只是一款单机游戏，但玩家还是可以感觉到强烈的互动性，或许说是现代单机游戏发展的标志作品也不为过吧！多罗和你交流的时候你会瞬间产生真人对话的错觉哦！（笑）

总之先教它们说话吧！

如何实际教它们说话，先在这里看看步骤吧。已经教会的话会记录在“语言记事簿”上，已经教会了哪些话一目了然。之后也可以进行语言的消除，或者进行假名的修改。看上去复杂，但掌握下来可以随心所欲。



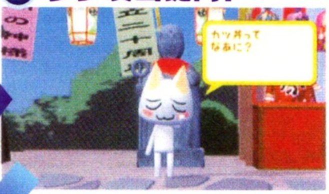
←「语言记事簿」是按照50音图顺序排列的，查阅起来十分方便。

❶ 输入想教的话



↑在菜单画面选择“教说话”，输入画面就出现了。输入文字吧！

❷ 多罗发出提问！



↑输入之后，随身玩伴就会询问这句话是什么意思。

❸ 选择语言所属的种类



↑选择刚才输入的话属于什么范畴。也会被问到对这个词的好恶。

❹ 这句话就会在对话中出现了！



↑和随身玩伴对话，教过的话就会出现了。教会它们各种话吧。

在游戏进行中可以获得“持有物”

刚开始游戏时，随身玩伴的房间显得比较空旷。可能感觉多少有点寂寥，但这只是最初的情况而已。随着游戏的进行，可以从野猫库罗那里获得各种用来装饰房间，改变房间模样的道具。



↑进行对话＆出门，就能从库罗那里获得礼物！种类有100种以上！

外出时也可以对话！

在游戏菜单画面中选择“出门”，或者凭借当时的心情，随身玩伴们就会出门了。可去的地方有19个。游戏内的时间是和PSP的内置时钟联动的，到达的时间不同，风景也会发生微妙变化。一切都是按照真实来设计，在游戏中也可以感受生活。实在是有趣的设计。



在街上可以发现教过的词！





←一天分为白天、傍晚、夜里三个时间段。

玩伴可去的地方有多达19处哦！



←在街上经常见到库罗的身影，爬到图腾柱上，在河里游泳等等，拥有丰富多彩的动作。游戏中人物描绘可是很细腻的哦！

有用的情报 随身玩伴不同，可去的地方也不同？

根据随身玩伴的不同，19个场所会分成能去的与不能去的。还有一些场所规定只能在特定时间段前往。右边和右下方的表对此进行了总结。参考这个表格，转遍游戏中的所有地方吧，你会发现里面的世界很大哦！

场所/时间	白天	傍晚	夜间
杂货店	○	○	×
饭馆	○	×	○
茶社	○	×	○
锅炉房	○	○	×
摊档	×	×	○
校门	○	○	×
神社	○	○	×
社区工厂	○	○	×
田地	○	○	×
瀑布	○	×	×



←河边和公共澡堂之类是谁都可去的场所。

场所/玩伴	多罗	纯	里奇	皮埃尔	铃木
锅炉房	○	○	×	○	×
神社	○	○	○	×	×
社区工厂	×	○	×	○	○
田地	×	×	○	×	○
市区	×	○	×	○	○
商店街	○	×	×	○	×
瀑布	○	×	○	×	×
建筑工地	×	×	○	×	○

心情吧。说到这儿，游戏中的存储是在什么时候进行的？

小番 由于有自动记忆功能，基本上随时都可以。只要在中断时选择“返回标题”，就会自动进行存储了。

——重新读取记录时会从哪里开始？

小番 一定会从房间里开始。这回，我们进行了有趣的尝试。把带有中途存档的记忆棒插进去后，会直接跳过开始画面，直接从房间里继续开始游戏。《随身玩伴》比较多地关照了初玩者，怕他们选错“重新开始”和“继续游戏”，结果变成了这种形式。

“介绍模式”所展现的新玩法的面貌

——游戏中的时间是和PSP的内置时钟联动的吗？

小番 实现了完全联动，游戏中的时间会对应时间带发生变化。夏天白天较长，冬天夜晚较长。但是，一旦开始游戏，就请不要刻意将时间往后调了！要是为了自己的意图而刻意改动时间，随身玩伴们就会被吓到，变成很糟糕的状态。

——在新年或圣诞节这种特别的日子里有什么特殊的设置吗？

小番 新年时会有门松，圣诞节时会有圣诞树。像这样代表季节的道具，每月都会换。

——到了新的月份，就要检查一下房间了是吧。另外，夜里随身玩伴们会做什么？

小番 基本上是在睡觉。不过叫它的话还是会起来的。每次叫它们起床都要特意把灯拉亮，多少会有点罪恶感（笑）。但是，有一些场所只有夜间才能去，可以欣赏到与白天不同的表演。

——可以教会的语汇量大约是多少？

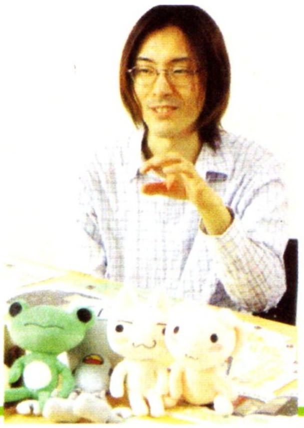
小番 是前作的3至4倍。

——这回的语尾接龙增加到至多可以8人对战，真是太好了。

小番 许多玩家通过无线通信一起游玩是很有意思的嘛。但是，要说到如何活用主机，最值得推荐的还是“介绍模式”。

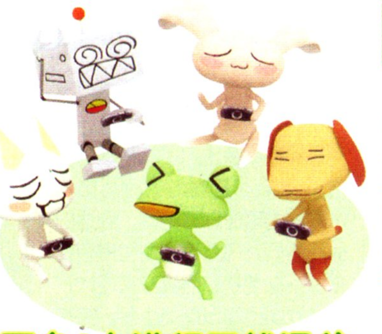
——把PSP递给对方，让他回答随身玩伴所提出的问题的模式对吧？

小番 是啊。例如对同学或同事说“请回答这只随身玩伴提出的问题”，然后让随身玩伴在对方面前提出各种各样的问题，这个功能应该会带来前作所没有的全新游戏感觉与交流乐趣。请使用这个功能，找到只属于自己的快乐吧。



通过无线通信和朋友们进行有趣的交流吧!

本作搭载了可以活用PSP的无线通信机能，与其他玩家进行交流的系统。分成可以至多８人参加的“礼物互赠”和“语尾接龙”，以及玩家1对1进行档案互传的“名片交换”３种玩法。在以前无法进行的玩家间的交流在PSP上完全实现了，这样的意义在于游戏中的世界和现实世界可以更好地融合在一起，玩家会感受到随身玩伴的真实乐趣哦。如果能多一些人一起参与的话，游戏的趣味性更足。



至多8人进行无线通信!





↑→通过“介绍”模式来与没有PSP的朋友进行交流。把PSP递给他，让他回答问题吧。

语尾接龙　连得多点数就会上升!

前作中就有的“语尾接龙”，本作中依然健在。轮到自己时，会显示出随身玩伴已经学会的语汇，从中选出能进行连接的词吧。如果选择了以“ん”结尾的词，或者选择了已经使用过的词，又或者没有可以接的词时就输了。接龙结束后，根据获得的名次以及表示接续了多长的回合数来获得相应的点数。蓄积了一定点数后，接尾能量等级就会上升了。像这样充满乐趣的小游戏在生活中我们经常可以参与到，而这次引入游戏当中使我们感觉十分亲切，原来以前普通的简单游戏进入游戏当中就可以变得前所未有的有趣，制作人的想法有时候真是让人佩服不已，可以玩到的东西越多越好不是吗。

❶ 大家聚在一起开始接龙吧!



↑开始先等待参加者，至多可以8人同时参加。人凑齐了以后就可以开始接龙了。

❷ 连接词汇吧!



↑轮到自己时，就从随身玩伴已经学会的词汇中进行选择吧。

❸ 成功之后回合数就会增加



↑巧妙地进行了接续后，右下方表示的回合数上升了。

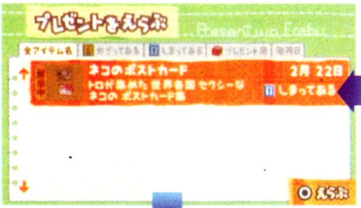
❹ 直到只剩一个人就结束了

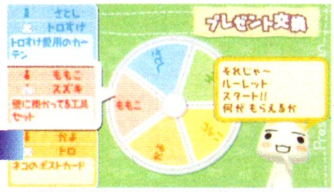


↑接不下去的随身玩伴就会被淘汰，直到剩下最后一个人为止。

礼物互赠　互相交换“持有物”吧!

可以用从野猫库罗那里得到的东西和别的玩家进行交换的“礼物互赠”模式。大家把想出让的持有物合在一起，开始进行礼物互赠。通过旋转轮盘，送出自己的持有物作为交换，就可以获得新的持有物。在装饰房间时也可以进行礼物互赠及出让。而且，自己是不会抽到自己送出的礼物的，大家放心吧。交换东西可以满足很多人的收集欲哦！不过记得自己手头的礼物也要拿得出去，这样用来换得更好的礼物吧，真的和现实生活完全一样啊！





←↑选择好要出让的东西，就进入决定通信对象的画面了。可以在菜单画面的“持有物”选项中把要送出的道具专门分出来。





↑→旋转轮盘，开始进行抽选。礼物选出后交换就结束了。回到房间后，就能从随身玩伴那里得知抽选的结果。

得到礼物啦!

有用的情报　对接尾能量的系统进行讲解!

在这里一举公开各种接尾称号和使接尾能量提升等级所需的点数。虽然达到最高点数需要1000点之多，但如果能够获得第一名，或者能接出很高的回合数，就能使获得的点数大幅上升。在这里玩家可要多花一些心思了哦!

接尾能量与等级的关系

能量	等级
0～19	等级0
20～49	等级1
50～99	等级2
100～249	等级3
250～499	等级4
500～999	等级5
1000	等级6(MAX)

玩伴称号

多罗	雏猫级 宠物猫级 招财猫级
纯	班花级 票友大会级 偶像新人级
皮埃尔	薄幸少女级 做梦少女级 社区偶像级
里奇	跟班级 弟兄级 社区第一强者级
铃木	算盘级 计算器级 个人电脑级

随身玩伴档案 No.1　多罗

想变成人的小猫



相信“学许多话就能变成人”的小猫。经常发出与人类有关的提问。另一方面，对恋爱以及有点成人的话题也感兴趣。胆子相当小。

多罗档案

本名：井上多罗　**生日：**5月6日
星座：金牛座　**血型：**A型
名字的来历：
由捡到它的井上寿司店店主命名
喜欢的东西：
金枪鱼中段、纳豆卷、虾蛄
资格：按键3级
将来的梦：变成人类

随身玩伴档案 No.2　纯

非常喜欢恋爱话题的爱之旅人



喜欢看电视的粉红色小兔。自称“爱之旅人”，极其喜欢恋爱的话题！在小道消息、演艺以及电视方面的话题上，应该能够和纯进行热烈的讨论。

纯档案

本名：三原纯　**生日：**8月28日
星座：处女座　**血型：**O型
名字的来历：
从开始记事时就是这个名字了
喜欢的东西：咖喱饭、拉面
资格：卡拉OK2级
将来的梦：在红白歌赛中出场

名片交换 和朋友们一起来交换档案

玩家之间互相交换游戏开始时登录的名字、生日和电话号码之类的情报，这就是“名片交换”模式。而且，与进行交换后回到家的随身玩伴交谈，还可以听到关于对方的小道消息……这真是一个现实的世界啊！（笑）游戏中的小细节实在是值得细细品位哦，显示了制作人的用心。



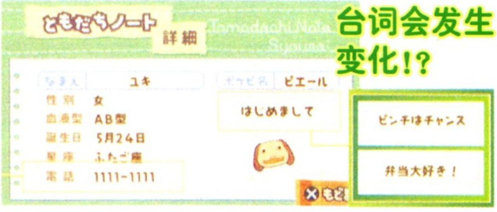


←交换时会在画面边缘发出问候。

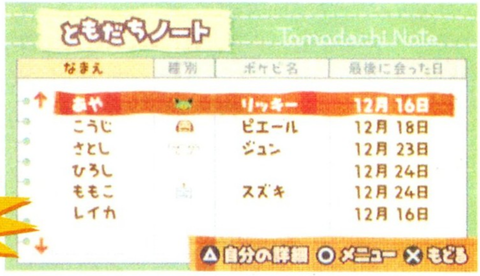
随身玩伴之间的小道消息也可以互相交换？

交换名片后会被登录在“朋友笔记”上？

朋友们的情报会被登录在贴了随身玩伴头像贴纸的“朋友笔记”上。至多可以登录99人。笔记里随身玩伴头像上方的台词有时会发生变化，不时地检查一下吧！



台词会发生变化！？



→一溜排开的朋友列表。记录了进行过名片交换，或者在介绍模式中一起游玩的朋友们的情报。

至多可登陆99个朋友

有用的情报 直击持有物的秘密！

从库罗那里获得的那些可以把房间装饰得多姿多彩的道具里，还隐藏着一些秘密。在这里介绍一下获得持有物的基础知识，玩家在这里又可以进行大收集了，想要在游戏中得到所有的道具吗？要知道持有物在本作中共有100种以上，不花心思是很难得到所有秘密的哦！来挑战一下吧！你能在这里看到多少种呢？



↑在出门时到达的地方获得的持有物。有大竹筐和小竹筐，选哪种好呢？

有趣的房间



↑持有物除了家什，还有地毯和壁纸之类的东西。想改变房间布置时它们可以帮上忙哦。



房间里变得很热闹！

Point 基本上一天只能得到一个“持有物”

基本上，每天从库罗那里获得的礼物只有一个。但是，与随身玩伴进行许多交谈的话，也有可能在同一天中拿到两个。反过来，若是不怎么与随身玩伴交谈，或者整天都呆在屋子里，就一个也拿不到。库罗只有在外出时才能碰到，有时间的话就多到外面转转吧！



←想得到礼物，先要进行交谈！

先和随身玩伴充分进行交谈再去找库罗，获得礼物的概率就会上升！

Point 教会它们多彩的语言吧！

有一些持有物是需要教会随身玩伴特定的语汇，再前往特定的场所才能获得的。也存在一些需要满足复数条件才会出现的贵重物品。想收集更多的持有物，就要尽量教会随身玩伴各种门类的语汇，不断与它们进行交流，并前往各种各样的场所。



↑尽量输入多种门类的语汇。这样才可以方便的在游戏中与其他人交流

持有物出现条件的例子

红气球

在学过“表示人的语汇”的状态下去“房顶上”就能获得。

从狮子嘴里冒出水的东西

在学过“名人的名字”的状态下去“公共澡堂”就能获得。

随身玩伴档案 No.3 皮埃尔



注重礼仪的小狗

梦想有朝一日在巴黎一个人生活

为了实现在巴黎一个人生活的梦想，正在学习外语。头脑很好，知识也很丰富，可以教会它各国的语言。此外，它对花语和占卜也十分熟悉，有时还会给玩家进行占卜。

皮埃尔档案

本名：山本皮埃尔 **生日：**11月14日
星座：天蝎座 **血型：**A型
名字的来历：妈妈在法国留学时分手了的恋人的名字
喜欢的东西：药草浴、雪地滑降
资格：塔罗牌占卜4级
将来的梦：在梦想的巴黎一个人生活

随身玩伴档案 No.4 里奇



流浪的格斗家

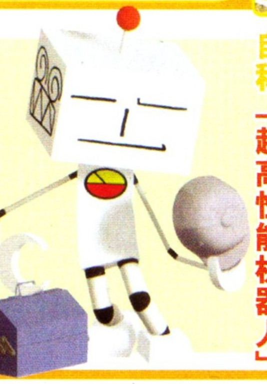
追求世界第一的宝座

想成为世界第一格斗家的青蛙，拥有游历各国的经验，意外的博学。旅行见闻以及武术、历史、野外生存的话题是必不可少的。有恋味癖，时常会说起关于各种气味的话题。

里奇档案

本名：不明 **生日：**1月4日
星座：山羊座 **血型：**AB型
名字的来历：不明
喜欢的东西：幼蜂精、蛋白质
资格：教师执照
将来的梦：世界第一格斗家

随身玩伴档案 No.5 铃木



科学和哲学就交给我吧！

自称「超高性能机器人」

自称“超高性能机器人”。说话做事缺乏协调，但本人毫不自知。对科学与哲学知之甚详，最近则喜欢谈经济，对这些艰涩的话题抱有兴趣。比起其它的玩伴来，它的话比较长。

铃木档案

本名：R・铃木、 **生日：**9月13日
星座：处女座
血型：TYPE B5W-40
名字的来历：由博士命名
喜欢的东西：今川烧
资格：英检3级，船舶4级，锅炉技师执照
将来的梦：获得诺贝尔奖



VAMPIRE CHRONICLE The Chaos Tower



PSP	本刊译名：恶魔战士～混沌之塔			
对战格斗	CAPCOM	2004.12.12	5040日元	128K
	UMD	日版	1~2人	12岁以上

以西洋神话及民间传说中的各路妖怪担任主角的另类格斗游戏恶魔战士在距离3代发售足足有快6年了，现在终于决定在PSP上复出了。那些栩栩如生的妖魔们的战斗又将打响！

献给所有用户的超豪华赠品
涵盖整个系列历史的CHRONICLE模式！

MOVIE 影片收集

这次的“恶魔战士之混沌之塔”在收集模式中还收录街机各版本的所有人物的所有结局动画，对FANS来说一定会有绝大的杀伤力。不过想要能自由观看这些影片的话还需要一些小小的条件，那就是在游戏中将想观看的角色通关一遍。要把全体角色都通关一遍还是稍微有一点累，不过通一遍就可以看到系列全作品的ENDING，还是比较值的。收集齐了之后，相信您就会对恶魔战士的世界观有一个比较深入的认识了。













↑在选择人物时就是可以选择人物模式，可以从四部街机作品中任意选择。

超级人气对战格斗游戏在PSP上苏醒！

ILLUSTRAION 插画收集

在TOWER模式中只要将一些特定的屋子里的敌人打倒，就可以获得能在“CHRONICLE”模式中自由观看的插画。不过游戏中的插画数量及种类实在是非常的多，如果想要全部收集齐的话实在是要狠下一番功夫的。换句话说，如果不把TOWER模式通个几遍的话是根本完成不了的。





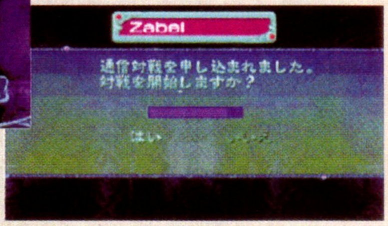
目标：全部插画收集完毕！

可以轻松地通过无线通信进行对战

只要是在无线通讯允许的范围之内，就可以打开NETWORK模式来进行对战了。在有多人参与对战的时候，可以自由地从选手表中选择一位进行战斗。只要是在条件允许的条件下，可以和任何人交战。而且在有很多人一起联机的情况下，游戏乐趣还会倍增！

嘿！来对战吧！

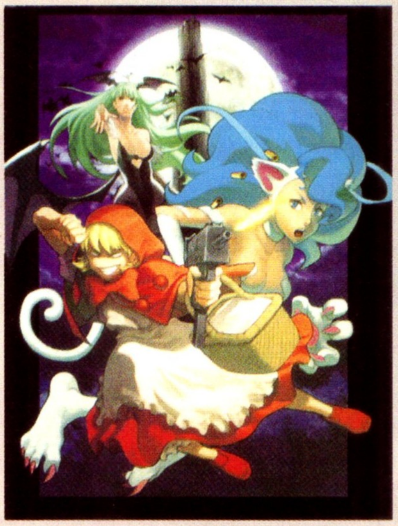




↑这就是网络模式下的连接画面，参与人的名字会表示在列表里，可任意选择对手。

SOUND 音乐收集

在CHRONICLE的这个分支里则主要收录的则是游戏中出现的BGM以及各种音效，可以随意试听。当然，这也是一个收录了整个系列作品的模式。看来PSP版的恶魔战士可说是一个对整个系列的大回顾。不过想想，拿这款软件当恶魔战士的CD来听似乎也不错……





这地狱一般的高塔究竟是？



↑→选择三名角色进行的攀塔之旅，只玩一次是绝对走不全房间。

全新要素“混沌之塔”！

正如游戏的名字所示，混沌之塔将是游戏的关键词。其实这也并不是游戏发生的地点，而是游戏中的一个原创模式。混沌之塔中有很多房间，每个房间中都有强度不同的敌人在等待着你。击倒房间中的敌人后才可进入下一个房间，同时还能得到一定的奖励。根据走的路线不同，能得到的东西也不同，为了收集全部奖励看来是要玩上好几遍。



在黑暗中隐藏的战士们！
3名隐藏角色的能力及使用方法大公开！

妖魔争霸





↑人气角色小红帽当然会出场，看起来还是那么阴险。



←↑这个角色无愧是最强角色，就是和其他两位隐藏人物比能力也要高出很多。

←面对隐藏人物的挑战，原有的这些恶魔们要用什么来做出自己的反击呢？

比沙门

使用方法 在角色选择画面光标放在比沙门上按住START选择即可。

修行之身的僧侣被附有恶鬼的妖凯“般若”的诅咒所操纵，穿上铠甲之时成为完全由恶鬼操纵的傀儡，但也同时取得了强大的比沙门天之力。这个角色的特点是实力强劲，同时可以在游戏的各个模式中使用。选择方法是在角色选择画面光标放在比沙门上按住START选择即可。

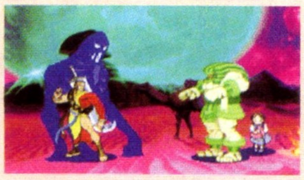


↑修行的僧侣，被邪恶灵魂依附的铠甲，还有他心底那凄惨的往事……

SHADOW

使用方法 在选人画面中把光标移到“？”上后连打5次START后决定。

就算是在妖魔世界中，这个家伙的存在也是非常诡异的。他没有本体，与敌方交手胜利之后，他就会依附在对方的身上，以对方的外貌和能力来作战。如果想用他穿版的话，就要对所有角色的特性有一个大致的了解。使用方法是在选人画面中把光标移到“？”上后连打5次START后决定即可。需要注意的是他只能在ARCADE模式中使用。



↑多诺万背后的黑影就是这家伙的真面目，不过他还是个谜……

MARIONET

使用方法 在选人画面中把光标移到“？”上后连打7次START后决定即可。

比起SHADOW来更加诡异的角色，在对战开始前他会自动变成对手，不仅在外貌上一样，招式性能等都会COPY过来。也就是说每场战斗都是相同角色的对决！如果不是对游戏有着一定的了解的话，可以说是无法用好这个角色的。使用方法是在选人画面中把光标移到“？”上后连打7次START后决定即可。需要注意的是他也只能在ARCADE模式中使用。



↑用这个角色作战就等于每场战斗都要和自己一样的角色进行战斗。

在“EASY”下就算你不擅长格斗游戏也可轻松地享受战斗！

格斗游戏通常都会给一些不擅长动作游戏的人以指令操作过于复杂的感觉，当然恶魔战士的指令比较怪异，对一些爱玩格斗游戏的朋友们来说部分技巧输入也是有点困难。不过PSP版特别搭载了简单输入模式，这个模式下必杀技的输入变得简单，对指令的判定也不那么严格了。有了这个系统的帮助，游戏就不会那么费劲了。



←按键功能的设定在战斗中也可以实现。



↑按下轻拳就可以轻松地发动目押连锁。

↓继续按轻拳键，目押连锁攻击继续！

↑再按中拳就完成了一个拳系的连锁，整个过程只需两个按键！

在TRAINTNG模式锻炼自己！

和很多移植自街机的作品一样，本作也加入了TRAINTNG模式。在这个模式下，可以随意设定敌我双方的状态及各种数值，最特殊的地方在于还可以操纵对手10秒后录下来，之后敌人就按这个模式行动。这样很多有意思的课题都可以一个人就轻松实现了！



↓在开始练习之前可以进行各种数据情况的设定，让练习可以按自己的设想进行。



↑练习中连续技的HIT数以及造成的伤害数值都会得到表示，玩家还可以设定敌人的行动模式。

特别整理而来的全人物出招表，游戏中每个角色都有4个模式可以选择，V（VAMPIRE一代）、H（二代VAMPIRE HUNTER）、S（恶魔救世主）以及S2（恶魔救世主调整版，也就是后来在SS上出现的那个传世绝唱。）基本的人物性能并不会因模式而发生太大变化，但部分必杀技的有无及出招方法会有区别，下面的出招表中我们将以V、H、S、S2来表示不同模式的限定技巧。还有一点要说明的是投技，全人物共通的摔投都是近身6/4中/重P，K键的摔则仅在S及S2模式中才能用出。空中投的指令也是共通的空中近身除28以外方向+中/重P，此招数是全模式共通，仅有少部分人的V模式无法空中摔。选S及S2模式的话角色同强度PK按下会有DARK FORCE（DF）出现，基本属性与SFZ2里的OC性质相同。EX技则是消耗一条能量后发出的准超必杀，通常指令都需要两个P或K一起按下，要注意。

迪米特里

DEMITRI 暗夜中的贵族

种类	技名	NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	CHAOS FIRE	↓↘→ + P	→ + P
	空中CHAOS FIRE	空中↓↘→ + P	空中 → + P
	恶魔螺旋	→↓↘ + P	↘ + P
	恶魔钻击	↓↙← + K	← + K
	空中恶魔钻击	空中↓↙← + K	空中 ← + K
	暗黑扭曲	近身 摇杆一圈 + 中P或重P	近身→↘↓↙← 重P
EX技	午夜之礼 V	↓→↘ + PPP	→↘↓ + PP
	H	↓→↘ + PP	→↘↓ + PP
	S S2	轻P 中P→中K 中K(消耗2条气槽)	轻P→重K(消耗2条气槽)
	暗黑爆发 H	↓→↘ + KK	→↘↓ + KK
	暗黑空间 S S2	↓→↘ + KK	→↘↓ + KK
	暗黑夜曲 S S2	↓→↘ + PP	→↘↓ + PP
	暗夜之王 S2	←↓↙ + KK	↙ + KK
特	恶魔之舞	空中近身↑或↓ 以外+中P或重 P	空中近身 ↑或↓ 以外+重P
D	恶魔之王	同强度 P K同按	同强度 P K同按

杰迪

JEDAH 黑暗救世主

种类	技名	NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	DIO SAGA（空中可）	↓↘→+P	→+P
	NERO FANTEIKA	↓↙←+P	←+P
	ERA SPITAN	空中→↘↓↙←+K	空中↓↙←+K
	ERA PIANO	ERA SPITAN后P	ERA SPITAN后P
	SAGUERA PASAREN	近身→↘↓↙←中/重K	近身↓↙←强K
	SEPURAIGIO S2	→↓↘+P	↘+P
	SEPURAIGIO V H S	防御中→↓↘+P	防御中↘+P
EX技	FINALE ROSO H S S2	↓↓+PP	↓↓+PP
	POROVA DE SERVAO	←↙↓↘→KK 击中后K	↓↘→KK 击中后K
	SAN DORARIO S2	←↓↙+KK	↙+KK
特殊操作	DASH轨道 V H	冲刺中↓/↑	冲刺中↓/↑
	BARUZO PERODRNO	空中→→	空中→→
	(水平方向) S2	空中→↗	空中→↗
	(下方向) S2	空中→↘	空中→↘
D	SANDOARIO	同强度PK 同按	同强度PK 同按

莫妮卡

MORRIGAN 彷徨的暗夜女王

种类	技名	NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	灵魂冲击	↓↘→+P	→+P
	空中灵魂冲击 V H	空中↑↗→+P	空中→+P
	空中灵魂冲击 S S2	空中↓↘→+P	空中→+P
	影之冲击	→↓↘+P	↓+P
	灵魂吸收	近身 ←↙↓↘→ 中/重P	近身↓↙←重P
	恶魔之足 V	跳跃 ↓↙←K	跳跃←K
EX技	暗黑双影（空中可）	轻P 轻P→ 轻K 重P	轻P→ 轻K
	恶魔回旋（空中可）	→↘↓↙←K后 P/K	↓↙←K后 P/K
	暗影空间（空中可） H S2	轻P 轻P→ 中P 重P	轻P→ 重P
	终结之舞 S S2	中P 轻P← 轻K 中K	轻P← 轻K
	死亡终结 S S2	→重P 中P 轻P→	重P 轻P→
特殊操作	恶魔踢 H S2	空中↓K	空中↓K
	滑翔冲刺 H	按住轻K→→或←←	按住轻K→→或←←
	前方滑翔 S S2	↓长按↑/↓↗	↓长按↑/↓↗
	后方滑翔 S S2	↓↖	↓↖
D	暗影空间	同强度PK 同按	同强度PK 同按

卡隆

GALLON 苦恼的魔性獠牙

种类	技名	NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	野性冲击(对地) V	↓↘→+P	→+P
	野性冲击(对空) V	→↓↘+P	↘+P
	野性冲击(空中) V	空中→↓↘+P	空中↘+P
	野性加农(对地) H S S2	↓↘→+P	→+P
	野性加农(对空) H S S2	→↓↘+P	↘+P
	野性加农(空中) H	空中↑↗→+P	空中→+P
	野性加农(空中) S S2	空中↓↘→+P	空中→+P
	方向转换 H S S2	野性加农中任意方向+P	野性加农中任意方向+P
	野性激光	↓长按↑K	↑K
	及至高度 H	←↓↙+P	↙+P
	及至高度 S S2	↓↙←+P	←+P
	WILD KILLER	近身→↘↓↙←中/重K	近身↓↙←重K
EX技	暗龙加农 H	→↘↓↙←PP	↓↙←PP
	暗龙加农 S	←↙↓↘→KK	↓↘→KK
	暗龙加农 S2	←↙↓↘→PP	↓↘→PP
	野性躯体 H S2	←↙↓↘→KK	↓↘→KK
	瞬杀冲击 S S2	轻P 中P→ 轻K 中K	强P→轻K
特殊操作	SANDNESS WIND	→ + 中K	→ + 轻K
	冲刺中断	冲刺中输入逆方向	冲刺中输入逆方向
	极限顺移 S S2	↓KKK	↓KK
D	野性躯体	同强度P K同按	同强度P K同按

扎贝尔

ZABEL 地狱中的摇滚乐

种类	技名	NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	死亡旋风（空中可）	↓↙←+K	←+K
	死亡冲击（空中可） V	对手倒地中 ↓长按↑K	对手倒地中↑K
	死亡冲袭 H S S2	↓长按↑K	↑K
	死亡旋涡 V	近身↓↘→↗↑中/重P	近身↓↘→重P
	死亡旋涡 H	近身→↘↓↙←P	近身↓↙←P
	死亡旋涡 S S2	近身→↘↓↙←中/重P	近身↓↙←重P
	地狱呼唤	←↙↓↘→K	↓↘→K
	死之气息 S S2	防御中→↓↘K	防御中↘K
EX技	死亡诱惑 V	→长按←PPP	→长按←PPP
	死亡诱惑 H S S2	→长按←PP	→长按←PP
	死亡电压 S2	→↘↓↙←KK	↓↙←KK
	地狱灌篮 H S S2	→↓↘PP	↘PP
	终极死域 S2	←↓↙KK	↙KK
特	空中冲刺	空中 →→/←←	空中 →→/←←
D	终极死域	同强度P K同按	同强度P K同按

维克多

VICTOR 悲伤的人造人

种类	技名	NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	钢铁冲击 V	↓↙←→+P	↙→+P
	钢铁冲击 H S S2	↓↙←+P	←+P
	钢铁冲袭 S S2	↓ 蓄↑P	↓ 长按↑P
	钢铁重锤 V H	↓↙←+K	←+K
	钢铁重锤 S S2	→↓↘+K	↘+K
	钢铁佛列德 S S2	← 蓄→P	←→P
	钢铁破坏击 V H S2	← 蓄→K	←→K
	超钢铁击 V	↙↙+K	↙+K
	钢铁大锤 V H	← 蓄→P	←→P
	钢铁冲击 V H	近身↓↘→ 中/重K	近身↓↘→重K
	钢铁冲击 S S2	近身↓↘→K	近身↓↘→K
	钢铁SPIKE V	近身摇杆一圈PPP	近身 →↘↓↙←PP
	钢铁SPIKE H	近身摇杆一圈中/重P	近身 →↘↓↙← 重P
	钢铁SPIKE S S2	近身摇杆一圈P	近身 →↘↓↙←P
EX技	钢铁雷击 V	↓ 蓄 ↑PP/PPP	↓↑PP
	钢铁雷击 H S2	↓ 蓄 ↑PP	↓↑PP
	钢铁雷击 S S2	↓ 蓄 ↑KK	↓↑KK
	钢铁身躯 H S2	←↙↓↘→KK	↓↘→KK
	超钢铁破坏 V	← 蓄→ PPP	↘ PP
	超钢铁破坏 S2	→↓↘ PP	↘ PP
	钢铁三重奏 S S2	近身摇杆两圈KK	近身摇杆一圈KK
特	钢铁突袭 S S2	↓KKK	↓KK
	钢铁死亡拳	P 键投之前↓↑P	P键投之前↑P
D	钢铁身躯	同强度P K同按	同强度P K同按

铃

LEI-LEI 妖魔姐妹再度出击

种类	技名	NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	暗器炮	↓↘→ +P	→+P
	返响器（空中可）	↓↙← +P	←+P
	旋风舞（空中可）	→↓↘ +P	↙+P
	放天击	近身→↘↓↙← 中/重P	近身↓↙←重P
EX技	天雷破	轻K 重K 中P 中P↑	轻K 重P 重P↑
	地灵刀 H S S2	←↙↓↘→KK	↓↘→KK
	中华弹 S S2	←↙↓↘→PP	↓↘→PP
特殊操作	乱铁	→+中P	→+轻P
	坏怒牙	→+重P	→+重P
	空中冲刺	空中←←/→→	空中←←/→→
D	离猛魂	同强度P K同按	同强度P K同按

Q-BEE

Q-BEE 吸魂之妖虫

种类	技名	NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	SXP（空中可）	K连打	K连打
	C-R（空中可）	←↙↓↘→P	↓↘→P
	A（空中可）	↓↙←K	←K
	O.M.	近身→↘↓↙←中/重P	近身↓↙←重P
	R.M.	防御中→↓↘K	防御中↘K
EX技	Qj（空中可） H S S2	→↓↘KK	↘KK
	+B（空中可）	←↙↓↘→KK	↓↘→KK
	i2 S2 S2	←↓↙KK	↙KK
特殊操作	浮游	跳跃中按住↑	跳跃中按住↑
	空中冲刺 V H	空中→→	空中→→
	空中冲刺 S S2	空中←←/→→	空中←←/→→
D	i2	同强度P K同按	同强度P K同按

撒斯卡切

SASQUATCH 零度之下的怪力恐惧

种类	技名	NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	BIG Typhoon	→↓↘+K	↘+K
	BIG TOWERS V	↓↓+PPP	↓↓+PP
	BIG TOWERS H S S2	↓↓+P	↓↓+P
	BIG Swing S S2	近身摇杆一圈K	近身→↘↓↙←K
	BIG Swing V H	近身摇杆一圈 中/重K	近身→↘↓↙← 重K
	BIG SONW V H	↓↘→+P	→+P
	BIG Brace S S2	↓↘→+P	→+P
	BIG Branch V	近身↓↙←中/重K	近身← 重K
	BIG Branch H	近身→↘↓↙←中/重P	近身↓↙←重P
	BIG Branch S S2	近身→↘↓↙←P	近身↓↙←P
	BIG SHEKE V	近身→↘↓中/重P	近身→↘↓重P
	BIG SAIKURON(空中可) H	↓↙←+K	←+K
	BIG BLOW S S2	→↓↘+P	↘+P
EX技	BIG FELIZA V	↓↘→PPP	→PP
	BIG FELIZA H S S2	←↙↓↘→PP	↓↘→PP
	BIG ICE Barn H S S2	←↙↓↘→KK	↓↘→KK
	BIG SILEJE S S2	近身摇杆两圈KK	近身摇杆一圈KK
	BIG JESITA VIS S2	←↓↙KK	↙KK
D	巨大暴风雪M.A.P.S.	同强度P K同按	同强度P K同按

莉莉斯

LILITH 欲望引导之子

种类	技名		NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	灵魂冲击		↓↘→+P	→+P
	空中灵魂冲击		空中↓↘→+P	空中→+P
	影之冲击		→↓↘+P	↘+P
	恶魔回旋		↓↙←+K	←+K
	空中恶魔回旋		空中↓↙←+K	空中←+K
	恶魔之箭		→↘↓↙←+P	↓↙←+P
EX技	暗黑冲击（空中可）		轻P 轻P→轻K 重P	轻P→轻K
	恶魔午夜秀(消耗2条气)	S S2	←↙↓↘→KK	↓↘→KK
	暗黑精神空间（空中可）	S2	轻P 轻P→中P 重P	轻P→重P
	魔性诱惑	H S S2	→↓↘KK	↘KK
特殊操作	高跳		↓长按↑	↓长按↑
	空中冲刺		空中→→	空中→→
	暗黑精神空间	S	轻P+轻K/中P+中K	轻P+轻K
	暗黑精神空间	S	强P+强K	强P+强K
D	暗黑精神空间	S2	同强度PK同按	同强度PK同按

阿那卡列斯

ANAKARIS 黄金大法老

种类	技名		NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	言灵返(吸)	V	→↘↓↙←+P	↓↙←+P
	言灵返(空中可)	H S S2	↓↙←+K	←+K
	言灵返(吐)		↓↘→+K	→+K
	棺之舞	V	PPP/KKK	PP/KK
	棺之舞	H	同强度PK	同强度PK
	棺之舞(空中可)	S S2	↓↓P/K	↓↓P/K
	王家制裁	S S2	空中→↙↓↘→+P	空中↙↓↘→+P
	王家制裁	H S S2	空中↓↘→+P	空中→+P
	神之冲袭	V	→←→+P	←+P
	神之冲袭	H S S2	←→+P	←+P
	木乃伊之咒		↓↘→+P	→+P
	真实教诲	S	防御中→↓↘+P	防御中↘+P
EX技	永久之魔咒		中K 轻P↓轻K中P	轻K ↓轻P
	法老之永恒		轻P轻P↓中K重K	轻P↓重K
	奈落之穴	H S S2	←↙↓↘→KK	↓↘→KK
	法老之诅咒(消耗2条气,空中可)	S S2	重K中P↓中K重P	重K↓重P
	永恒之诅咒(消耗3条气,空中可)	S S2	重K中P轻K↓轻P中K重P	重K轻P↓轻K重P
D	永恒之诅咒		同强度PK同按	同强度PK同按

菲莉西亚

FELICIA 跳动之猫娘

种类	技名		NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	SANTOS SALSH	V H	↓↘→+K	→+K
	远程冲袭	V	←↙↓↘+P	↙↓↘+P
	远程冲袭	H S S2	↓↘→+P	→+P
	DELL KICK	V H	←↓↙+P	↙+P
	DELL KICK	S S2	→↓↘+K	↘+K
	HELL CUT		近身→↘↓↙←中/重K	近身↓↙←重K
	CUT SPIKE		→↓↘+P	↘+P
EX技	百老汇冲击	V	↓↙←→↘↓PPP	↓↙←→PP
	百老汇冲击	H	→↓↘PP	↘PP
	百老汇冲击	S S2	←↙↓↘→PP	↓↘→PP
	请帮助我	H S S2	←↙↓↘→KK	↓↘→KK
	猫女之击	S2	←↓↙KK	↙KK
特	EX CHANGE	S S2	↓↓KK	↓↓KK
	DOR TOUCH	S S2	对手倒地↓↓PP	对手倒地↓↓PP
D	猫娘当道		同强度PK同按	同强度PK同按

奥鲁巴斯

AULBATH 激流大地

种类	技名		NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	毒雾	V	←↙↓↘→+K	↓↘→+K
	毒雾	H	↓↘→+K	→+K
	毒雾	S S2	←蓄→K	←→K
	SEKYU JET	V H	←→P	←P
	DRIKE FINISH		后退中K	后退中K
	DRIKE FINISH	S S2	→↓↘+K	↘+K
	音速冲击	V H	↓↘→+P	→+P
	音速冲击	S S2	←蓄→P	←→P
	钻石激光	V	近身→↘↓↙←+P	近身↓↙←+P
	钻石激光	H S S2	近身→↘↓↙←中/重P	近身↓↙←重P
	JEMS ANKA		近身→↘↓↙←中/重K	近身↓↙←重K
EX技	钻石绝杀	V	→↘↓PPP/KKK	→↘↓PP/KK
	钻石绝杀	H S S2	→↘↓PP/KK	→↘↓PP/KK
	SIREJI	H S S2	←↙↓↘→PP	↓↘→PP
	激流葬	H S S2	→↓↘PP	↘PP
	森之帝王（消耗3条气）		↓↓PP	↓↓PP
D	森之帝王		同强度PK同按	同强度PK同按

福布斯

PHOBOS 杀人机器

种类	技名		NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	死光		↓↘→+P	→+P
	死之追踪		↓↘→+K	→+K
	死之追踪	V S S2	↓↙←+P	←+P
	最终追击		近身→↘↓↙←中/重P	近身↓↙←重P
	死之回旋（空中可）		防御中←↓↘+P	↘+P
	JET巴尔干	H S S2	←↓↙+P	↙+P
	死亡追加	S S2	空中↓↙←+K	空中←+K
EX技	死亡喷射	H	→↓↘KK	↘KK
	最终冲击	H	→↘↓↙←KK	↓↙←KK
	终结之光	S S2	←↓↙KK	↙KK
	最终冲击B	S S2	→↓↘KK	↘KK
	极上之光	S2	↓→↘KK	→↘↓KK
特	空中冲刺		空中←←/→→	空中←←/→→
	浮游		空中↑	空中↑
D	极上之光同按		同强度PK同按	同强度PK同按

芭莱塔

BULLETA LOVELY HUNTER

种类	技名		NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	上段导弹	V H	↓↘→+P	←→+P
	上段导弹	S S2	←蓄→+P	←→+P
	下段导弹	V H	↓↘→+K	←→+K
	下段导弹	S S2	←蓄→+K	←→+K
	HAPPY导弹	V H	空中↓↘→+P	空中←→+P
	HAPPY导弹	S S2	↓蓄↑+P	↓↑+P
	CHAIN FIRE		→↓↘+P	↘+P
	JUENES STIRKE		↓↙←+P	↙+P
	火力台风		近身→↘↓↙←中/重P	近身↓↙←重P
	暴力反击		防御中→↓↘K	防御中↘K
EX技	COOL HUNTING	H S S2	←↙↓↘→PP	↓↘→PP
	美丽记忆	V S S2	←↙↓↘→KK	↓↘→KK
	APPLE FRONU	H S S2	近身→↘↓↙←KK	近身↓↙←KK
	超级炸弹	S2	←↓↙KK	↙KK
特殊操作	2段跳		↑↑	↑↑
	DEILMI		↓KKK	↓KK
	奇异之篮		←/→中P	←/→轻P
	MARIS and MARY		↘重K	↘重K
D	HUNTING TIME		同强度PK同按	同强度PK同按

比沙门

BISHAMON 嗜血之盔甲

种类	技名		NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	络之魂	S S2	←↙↓↘→+P	↓↘→+P
	空中络之魂	V H	垂直跳跃中↑↗→+P	垂直跳跃中→+P
	空中络之魂	S S2	空中←↙↓↘→+P	空中↓↘→+P
	魂寄	S S2	络魂命中后←+P	络魂命中后←+P
	拔刀	V H	←↙↓↘→+P	↓↘→+P
	迁疾风		拔刀络魂命中后↓↘→+P	拔刀/络魂命中后→+P
	刃返	V	拔刀命中后↓↙←+P	拔刀命中后←+P
	刃返	H	拔刀命中后←+P	拔刀命中后←+P
	切斩	V	近身→↘↓↙↘+P	近身→↘↓↙←+P
	切斩	H	近身摇杆一圈P	近身→↘↓↙←+P
	切斩	S S2	近身摇杆一圈中/重P	近身→↘↓↙←重P
	上段居合斩		←蓄→P	←→P
	下段居合斩		←蓄→K	←→K
	上段别刃	V	←蓄→←→PP	←蓄→PP
	下段别刃	V	←蓄→←→KK	←蓄→KK
EX技	鬼首捻	V	→↘↓↙PP	→↘↓PP
	鬼首捻	H S S2	→↘↓↙←PP	↓↙←PP
	连续斩	H	←↙↓↘→KK	↓↘→KK
	阎魔石	S S2	←↙↓↘→KK	↓↘→KK
	首斩	S S2	对手倒地↓↓PP	对手倒地↓↓PP
D	黄金锥子		同强度PK同按	同强度PK同按

多诺万

DONOVAN 命运之宿人

种类	技名		NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	剑出	V H	同强度PK	同强度PK
	剑出	S S2	↓↙←+K	←+K
	剑回	V H	同强度PK	同强度PK
	剑回	S S2	↓↙←+K	←+K
	落雷剑	S S2	↓↙←+P	←+P
	精灵剑		→↓↘+P	↘+P
	魔法剑		←↙↓↘→+P	↓↘→+P
	圣之剑		←↓↙+P	↙+P
	剑冲袭		近身→↘↓↙←中/重P	近身↓↙←重P
EX技	圣之裁决	H S S2	←↙↓↘→K	↓↘→K
	神之剑		中P轻P←轻K中K	轻P←轻K
	SIRISHLIED	S2	←↓↙KK	↙KK
D	迷惘之心		同强度PK同按	同强度PK同按

拜隆

PYRON 宇宙支配者

种类	技名		NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	精神直击		↓↘→+P	→+P
	空中精神击	V H	空中↑↗→+P	空中→+P
	空中精神击	S S2	空中↓↘→+P	空中→+P
	制裁之火		→↓↘+P	↘+P
	制裁冲击		空中214K	空中4K
	混乱裁决		近身→↘↓↙←中/重P	近身↓↙←重P
	死亡裁决（空中可）		←↓↙+P/K	↙+P/K
EX技	宇宙终结击	H S S2	←↙↓↘→PP/KK	↓↘→PP/KK
	裁决之钟	S S2	→↓↘KK	↘KK
	闪光裁决	S2	↓→↘PP	→↘↓PP
特	急下落攻击	H S S2	↓P	↓P
D	闪光裁决		同强度PK同按	同强度PK同按

胧・比沙门

OBOROBISHAMON 魔性的傀儡

种类	技名		NORMAL 模式	EASY 模式
必杀技	鬼炎斩		→↓↘+P	↘+P
	怒・鬼炎斩		←↙↓↘→+P	↓↘→+P
	鬼火束		→↓↘+K	↘+K
	鬼杀		↓↘→↗↑+P	↓↘→↗↑+P
	切斩		摇杆一圈中/重P	←↙↓↘→重P
	上段居合斩		←蓄→P	←→P
	下段居合斩		←蓄→K	←→K
EX技	首斩		对手倒地↓↓PP	对手倒地↓↓PP
	鬼首捻		→↘↓↙←PP	↓↙←PP
	阎魔石		←↙↓↘→KK	↓↘→KK
	鬼面碎		←↓↙PP	↙PP
特	斩返		按住→P攻击后	按住→P攻击后
D	魔性空间		同强度PK同按	同强度PK同按

比波猴们的迷你游戏集PSP登场!

PIPOSARU ACADEMIA

ピポサル アカデミ~ア

——比波猴学园 猴子游戏大全集——





作为便携游戏机，与PSP非常相称的可以轻松游玩的迷你游戏集登场！登台表演的就是那些小猴子们了。憨态可掬的样子绝对会让你笑个够！

PSP	本刊译名：比波猴学园 猴子游戏大全集			
	SCEI	2004.12.22	5040日元	544K
综艺类型	UMD	日版	1-4人	全年龄



进入比波猴学园,开始熟悉各种猴子游戏吧!

《捉猴》系列的最新作，是一个收录了许多和小猴一起玩耍的“猴戏”的迷你游戏集。本作中共收录了40种以上的迷你游戏，无论哪一种游戏都可以在短时间内完成，绝对可以让玩家以轻松愉快的心情来进行游戏。作为游戏主线剧情的“学园”模式，是一个在比波猴养成学校入学，与同学们共同学习，不断攻克各种迷你游戏的模式。在不同教官的指导下，玩家可以进行各种不同难度的迷你游戏。在右边介绍了这个游戏的基本流程。



←「幽灵」也会作为学园的校长登场！

老师们也充满个性



↑每次升班，班主任都会变更。里边还有熟悉的角色！？

别的模式也多种多样! 准备了3种模式

本作的游戏模式相当丰富，除了主线“学园”模式以外，还有3种别的模式。值得推荐的，当然还是对战模式！和朋友、恋人或者家人操纵着比波猴来进行一场无哩头的大乱斗，来一起享受这款游戏的乐趣吧。

★★★猴戏收集★★★

可以单独选择曾经在“学园”模式中通过的游戏来玩。游戏被分成“心、技、体”三个种类。

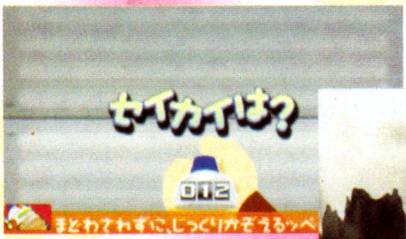
★★★生存模式★★★

对不断出现的各种游戏进行连续挑战！当某个模式全部完成时就会出现！

★★★对战猴模式★★★

两个人合作使用一台PSP进行对战。有两台的话就可以4个人进行2对2的对战！

最大4人通信对战可能!



↑→收录的全都是可以在短时间内决出胜负的迷你游戏。不过可不要小看这些小游戏，正因为内容轻快，对战才更激烈！



目标成为最厉害的比波猴吧

总之最初从选班开始吧



←作为本作舞台的学园，是一个分为初等3年与高等3年的6年制学校。玩家们不要着急体验高中生活，先从初等1年级开始吧！

班主任也会登场啦



→年级主任是呜吱五人组的成员！初等1年级的班主任是红呜吱老师。

从哪个猴戏开始玩起呢?



←玩家玩哪个游戏是以抽选的方式来决定的。游戏名称都排列在BINGO型的抽选表上，来考验一下自己的运气吧！

只要连成BINGO 就可以升班晋级了哦



→通过游戏，在抽选表上连成BINGO吧。连够规定的条数就能升班了。想在学园毕业，道路是很漫长的哦！

开发是由SHIFT来负责的!

负责本作的是曾经开发知名动作解谜游戏《XI[sai]》的开发公司Shift，相信玩过这款游戏的玩家都会对这家公司印象深刻吧。这种简单明快，轻松幽默，让人想玩许多次的风格，的确是只有同一个公司才能做到的！

↓规则很简单。收集与掷出点数相同的骰子即可。



尽情享受约40种变化总数100以上的"猴戏"吧!

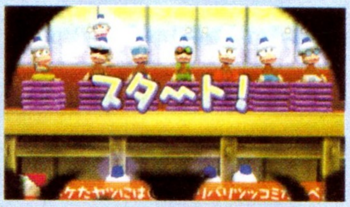
本作所收录的迷你游戏的游戏时间都在大约30秒到1分钟之间。由于短时间内即可决出胜负，可以很轻松地游玩，所以总让人产生"再来一回!"的热情。而且游戏中的变化也很丰富！在这些迷你游戏中，我们选择几种来进行详细介绍。请大家关注这些有点笨拙但又十分可爱的比波猴们的活跃表现吧。let's go!

超搞笑游戏让你欲罢不能!



猴子喜剧

以戏园为舞台的纯正日式迷你游戏。用纸棒击打当"笑料"的比波猴来抖包袱，是日本的传统曲艺方式，让全场陷入笑的海洋里吧。



出现题目后就要迅速找出"笑料"把包袱抖响!





用纸棒一打笑料吧一击

↑→答错了的比波猴是哪一个啊?迅速把"笑料"找出来是关键哦。狠狠地打下去吧!

猴子模仿秀



放松身体，用手指来做体操！抛开烦琐的操作，与比波猴们一起进行按键方法的训练吧。建议初玩的人先用这个游戏来熟悉一下游戏的基本操作，为之后的挑战打好基础。注意看猴子们的动作，很可爱哦！

↓仔细听红鸣吱的话，按照提示按下按键，按键要求及时准确。

↓在这个时机按下×，比波猴就可以跳起来了。做得很好！



↑摇杆也会用到。比波猴会根据玩家手指的动作做出反应。

↑也会有两个按键交替用到的情况！用手指弹出柔和的韵律吧。

1.00米赛跑



跑的距离不是100米，而是1.00米！？在一瞬间决出胜负，这就是比波猴们充满热情的，"短不可测"的体育故事。

↑从就位到发令的紧张感令人心情激动，你准备好了吗?

起跑的时候一定要专心





胜负只在一瞬之间!

←因为是超短距离跑，胜败在一瞬间就决定了。胜利的关键就是起跑速度。

自在地操纵空中的沙包吧!



↑→有节奏地按下L键与R键就行了。失败的话就会眼睛晕晕地倒在地上。努力加油坚持住吧!

猴子耍沙包



使用沙包来玩杂耍。你可以不出错地持续多长时间呢？本游戏的操作十分简单，看准时机按下左右手分别对应的按键就行了。



←虽然操作简单，却充满紧张感。你能撑到什么时候？拿出你的根性来吧！

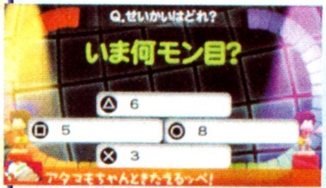
猴子与Q

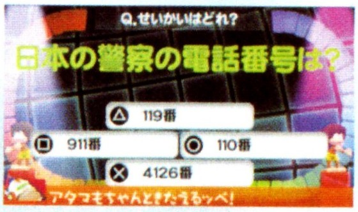
脑筋要急转弯哦



←问题都是抢答的四项选择题。

既然是迷你游戏集，自然少不了让大脑活跃起来的机智问答。两人共用一台PSP进行双人对战。使用两台PSP就可以实现2对2对战，与亲友们一起活动大脑吧。





↑十分简单但令人着急，这样的问题有许多。2对2的时候，合作十分重要哦。

让你的头脑充分运转起来的热烈问答对战!





在如雨的飞箭中守护自己吧

↓面对着毫不间断地射过来的飞箭，你能挡到什么地步？想当英雄的话就一步也不要后退！不过……还是性命要紧呀……

↑举起盾牌来挡弓箭，请不要考虑诸如"如此多的箭是从哪里射来的"之类困难的问题，胡思乱想的话会被射到哦！



黄昏的猴吉诃德

不是堂吉诃德，而是"猴吉诃德"在荒野上现身。只用一面小盾在箭雨中守护自己。是成为英雄，还是陨落在荒野之上呢？用你的盾牌与盔甲来创造不死勇士的传说吧！

派送猴子？

送花给路过的猴的游戏。即使不被理睬也要忍耐住继续派送。要一直派送到有人要为止。这种光景倒是在街上很常见呢。





世界第一个(?)派送游戏

←↓当对方接受花时，会被淡淡的喜悦包围。以这种心情来派送吧。



让自己的好心情随着花一起送出吧!



斗牛冲过来时就挥动斗篷吧

←↓通过连续按键使斗篷飘扬。也可以进行挑拨。

带着拉丁风格，噢——嘞





猴子斗牛士

变成猴子斗牛士，用斗篷翻弄斗牛的动作游戏。从正面冲来的斗牛充满了魄力，绝对是对玩家勇敢程度的一个挑战，不要退缩，勇敢地战胜凶猛的斗牛吧！

那个有名的标题也会在猴戏里出现!?

许多PS玩家熟悉的游戏标题也会在猴戏里出现，你究竟能看出其中的几款呢？从许多迷你游戏中找出这些名标题也是本作的一大乐趣。这些标题究竟发生了什么样的变化，来看看这里的三个代表性标题吧。这三款迷你游戏的标题分别取自著名游戏"XI"、"大众高尔夫"与"GT赛车"，不过游戏方式都有着翻天覆地的变化，光是看标题的话是绝对猜不出游戏的内容的。此外相信还会有着其他的著名游戏的改编版登场，大家是不是很期待自己喜欢的作品会出现呢？让我们一起拭目以待吧！



猴子骰

创下百万销量的骰子解谜游戏"超级变身"成了规则简单的动作"猴戏"。这是个在宴会上也很常见的小游戏。



掷出骰子……

←两方分别举起骰子，游戏开始。根据掷出的点数来决定接下来的动作，从双方HP的设定来看，莫非这是一款格斗对战游戏？



掷赢了是骰子，掷输了是铁盆

→掷出点数大的一方抄起锤子，小的一方举起铁盆对头部进行防御！



猴子高尔夫

不用说也知道的人气高尔夫游戏变成轻击高尔夫猴戏登场了。风景与天空的气氛与原作相仿，绝对让你打得过瘾！





操作简单的轻击高尔夫

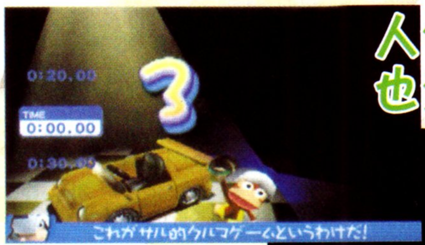


←↑操作十分简单！注意画面下方的力量计，选择打击的力量就可以了。



极品飞猴

从某个被称为最具人气的赛车游戏也不过分的标题变化而来。比波猴们也会开车吗？可要小心不要出事故哦。



人气赛车游戏也变化登场了!?

↑→游戏的详细情况不明，但看起来不是赛车类。说不定是个比赛打蜡之类的时间竞赛游戏，不知比波猴们又会怎样搞怪呢？



不需要驾驶!?





PSP	本刊译名：泡泡龙 袖珍			
	TAITO	2004.12.22	4800日元	256K
方块益智	UMD	日版	1人	全年龄对应

泡泡龙活跃在PSP上！

规则很简单！『泡泡波波』

游戏的目的是将手里持有的泡泡发射出去来把场上配置的泡泡全部消掉。同色的泡泡相连成3个以上就会消灭。在源源不绝地出现的各种形状与颜色的泡泡溢出屏幕之前，不断将同色的泡泡组合在一起吧。无论是喜欢进行精密计算的战略派还是喜欢凭直觉进行游戏的闪避派，都可以在这款游戏中找到乐趣。





关卡多种多样 单人游戏

消去场上所有泡泡，以通关一周为目标的游戏，广受女性玩家的喜爱。关卡总数多达500个！



充满乐趣

↑关卡不同，场地的规格也不同。一列泡泡的个数会在7个到17个之间变化。

各种各样的泡泡使游戏热闹非凡

具有各种颜色、各种形状以及各种特殊效果，游戏中泡泡的种类非常丰富且各有特色，各种各样的泡泡使游戏的战略性更上层楼。

普通泡泡
有红、蓝等7种颜色。同色泡泡3个以上连在一起就会消灭。

炸弹泡泡
通过爆炸把周围的泡泡和障碍方块破坏。

星之泡泡
将与它所接触到的泡泡颜色相同的泡泡全部破坏。

彩虹泡泡
当它所接触到的泡泡被消灭时会变成与该泡泡相同的颜色。

金属泡泡
一边贯穿屏幕上的泡泡一边来回反弹的泡泡。

障碍方块
当临接的泡泡被消灭时就会落下的方块。

支点方块
支撑泡泡的支点。当它所接触的泡泡被消去时就会消灭。



彻底游戏 无尽游戏

《泡泡龙》系列首次登场的模式。以单人游戏的关卡作为舞台，目的使场上无限追加的泡泡不断落下，泡泡不是消失，而是下落，玩家可以在其间寻找新的战术。在本模式中，只要没有GAME OVER就会一直进行下去，是对玩家实力的考验，你到底可以坚持多久呢？



↑泡泡一旦过线就GAME OVER了。



↑只要不GAME OVER，就可以一直玩下去。



与CPU进行对战 VS游戏

与CPU进行对战的模式。对应落下的泡泡数，把障碍泡泡送到对手的场上。让敌人场上的泡泡比自己的先过线就胜利了！还追加了连胜纪录比赛等新要素。在此模式中，玩家要充分地开动自己的头脑，一次性击落大量的泡泡，这样才能给对手造成大量的追加，获得比赛的胜利。





↑每个对战角色的行动模式都不同。



艰苦的战斗 生存游戏

与不断出现的对手进行战斗的，以VS模式为基础的对战模式。与VS模式最大的不同点就是一次对战后场上的状态会原样保持到下一场战斗中。随着对战连续进行，战斗会变得越来越艰苦。因此，在本模式中要有策略地进行战斗，尽量在将泡泡清空的状态下战胜敌人。

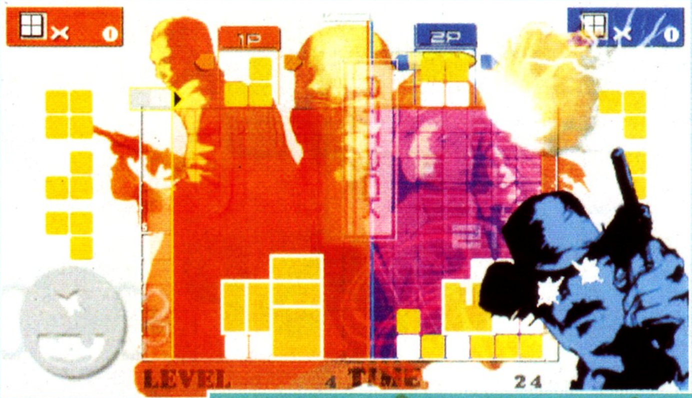


↑对手会从场上没有泡泡的状态开始。



↑与VS模式一样，可以进行连胜纪录比赛。

方块与音乐的完美结合



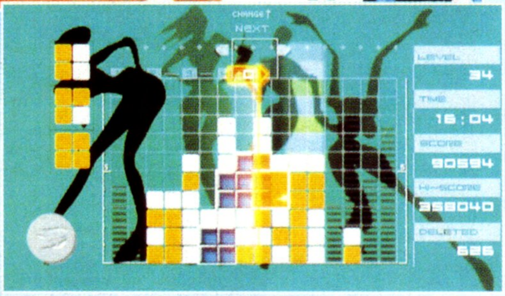
PUZZLE × MUSIC

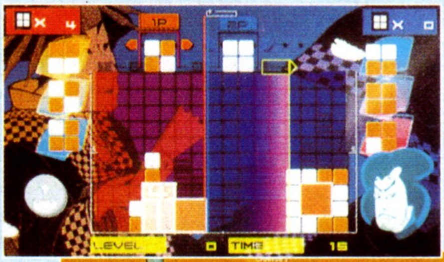
ルミネス
LUMINES



"REZ"和"太空频道5"等优秀作品的制作人水口哲也这次的作品真的很出人意料，精美的画面和劲爆的音乐构筑的世界定会让大家有全新的体验。

PSP	本刊译名：LUMINES			
	BANDAI	2004.12.12	3990日元	96K
节奏方块	UMD	日版	1人	全年龄推荐





←如果能融入音乐的节奏相信游戏会进行得更加顺利。

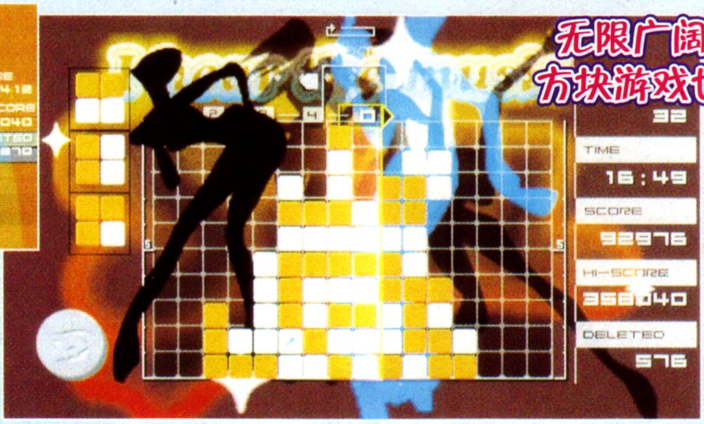
水口哲也倾心打造的力作！

制作了"REZ"及"太空频道5"等优秀作品的音乐节奏类游戏制作人水口哲也的新作品居然是个方块游戏？放心，这个作品最独特的地方就是将音乐和方块游戏结合在一起，颇具奥妙的方块谜题与动感十足的音乐结合在一起的感觉，恐怕只有这个游戏才能让你体会到。相信会给大家带来全新的感受，下面就来看看新游戏的特点吧！



←一次消去画面中全部四角形的话会得到额外的加分。

无限广阔的方块游戏世界



←如果能够将埋藏起来的特殊方块消去的话，周围的同颜色方块也会同时消去，是形成连锁的好机会。

无限广阔的节奏方块世界

作品是音乐与方块谜题完美结合，一个关卡及其背景音乐统称为SKIN，这个就是构成游戏的基本要素。

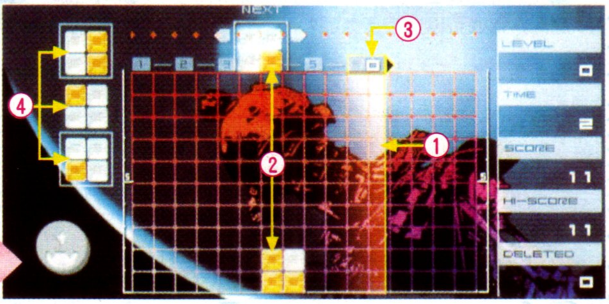
基本规则

调整落下的方块使其成为四角形

如右图所示，落下的方块都堆在图中2的位置，堆砌成的四角形也会留在这里。不过游戏中一定要注意观察4中表示的后面出现的方块颜色，这样会对游戏有很大帮助。1表示的是时间线，其经过的四角形全部都会消去，根据消去四角的大小得分。

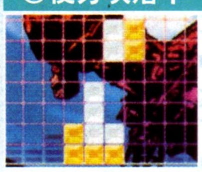
画面中的表示

①时间线　②落下的方块
③排成四角的数量　④后面将落下的方块



游戏的流程

①使方块落下



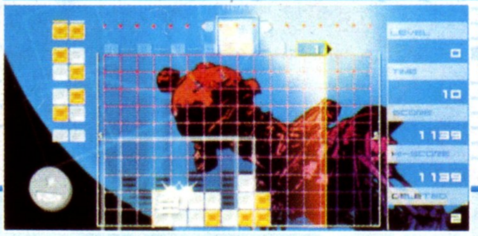
←落下的方块有两种颜色，要分别堆砌。

②堆砌成四角形



←同颜色的四个方块就可以堆砌成一个四角形。

时间线经过之后就可将方块消去



←时间线一次经过时消去的方块越多分数越高。

水口哲也潜心多年的力作！

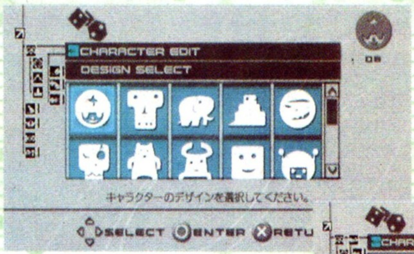
收集丰富的SKIN吧！



↑每关都有一个自己的主题音乐，在随着游戏的完成度提高，可选择的关卡会不断增加，而且还有隐藏要素存在。

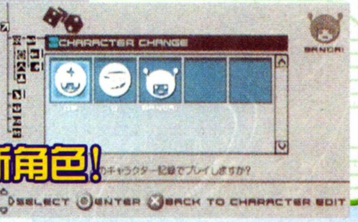
游戏中共有四个模式，全部都是以节奏感强烈的音乐和方块为中心。共有单人进行的主模式、2P对战模式、课题谜题模式和单纯的对CPU战模式。无论是想自己闯关，还是与朋友同乐，或是考验自己的水平，都可以随意选择。可以看得出，游戏的画面精美而不失绚丽，且时尚感十足，配上节奏感十足的音乐，在地铁里玩的时候绝对是一道风景，绝对是上班路上首选。下面就来看看游戏中究竟有些什么可以游戏的模式吧。

首先是要进行玩家名字的登录



开始游戏的时候玩家首先要做的就是登录自己的名字以及角色形象。随着游戏的进程，可以取得很多种角色头像，选择一个自己中意的吧！

↑不仅仅是一个输入名字的过程，今后玩家的对战成绩和取得道具都会记录在这个档案中，慎重点考虑吧！



仔细地创造自己的新角色！

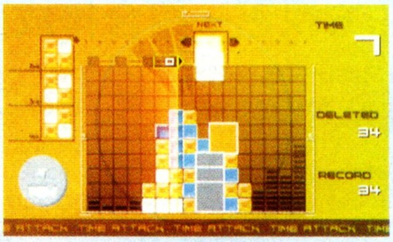
游戏共有4个模式让你随意选择，玩过瘾！

SINGLE PLAY

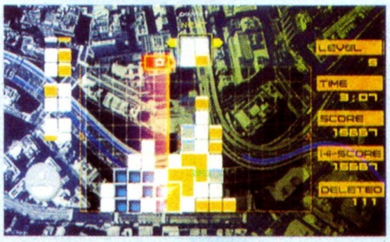
游戏的主要模式就是这个SINGLE PLAY模式了，是一个专供单人进行游戏的模式。这个模式里还下分为三个小模式，分别是以关卡制进行的CHALLENGE模式、仅在一个关卡中反复进行的SINGLE SKIN模式，可以反复对某一目标关卡进行反复练习，以及分为60、180、300、600秒4种限制时间的时间挑战模式，主要目的是在限定时间内进行分数挑战。

共有3个小模式可以选择！

Challeng	以关卡形式进行的模式，随着等级的提高SKIN也会发生变化，是主要模式。
Single Skin	可以仅在一个关卡中反复进行练习的模式，针对自己的弱点进行补强。
Time Attack	分为60、180、300、600秒4种限制时间的时间挑战模式。

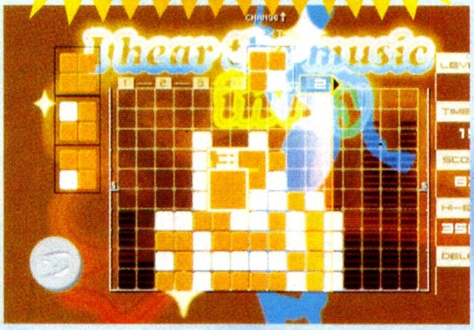


↑在游戏中一定要养成将多个四角形一起消去的好习惯。



↑如果像这样方块被堆满了，下场当然就是GAME OVER。

单人游戏时的最佳选择！



↑看这绚丽的背景……看起来像是一个非常靠后的关卡。相信游戏中后面的关卡都会对玩家水平有着很高要求的。

VS 2P

这是2P的对战模式，当然还要用到PSP的通信机能了，只要是通信范围允许范围之内，与谁对战都没问题，还等什么？

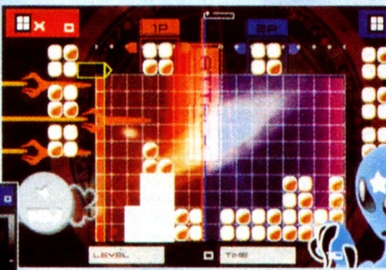
与竞争对手展开激烈对决！



↑在我方消去方块的同时，对手的画面会变得狭窄，随着我方消去方块数量的增长，对手的游戏就会越来越困难。

VS CPU

单纯的对电脑战，这个模式是取得新角色以及隐藏SKIN的好地方，游戏中多数隐藏要素都在这个模式里，详见后文。





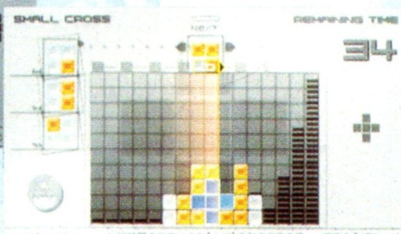
↑对战的形式是左右分屏，不过游戏的基本规则是一样的，为了隐藏奖励努力吧！

收集隐藏要素的宝库

PUZZLE

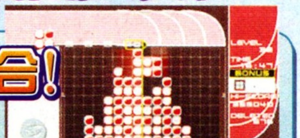
以游戏规定的课题要求来进行方块码放的模式，课题要求的多是一些动物、表情一类的轻松画面。后面我们会有此模式的完全讲解。



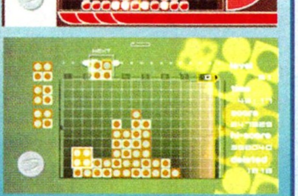


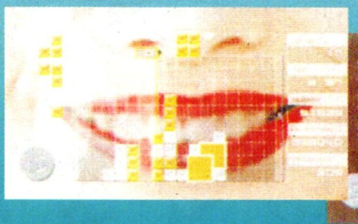
↑在画面的右边会有课题要求的方块形状出现，参照这个进行码放就可以了，当然我们的攻略也要看哟。

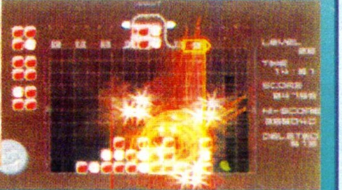
游戏精美关卡大集合！











将游戏中有效消去方块的巧妙方法以及PUZZLE模式下全课题的解决方法一气大公开！

目标：全SKIN入手！！ 基本的方块整合方法及连锁大公开！



↑这是到了100级之后才能进入的SKIN"LIGHTS"，看起来好像也没什么特别的……

将不停出现的两种颜色的方块经过落下组合，将之排成同颜色的四角形，然后根据音乐的节奏，时间线会不停地在画面左右迂回，经过四角形的时候就会将之消去。本作的基本规则就是这样了！本作的最大特点就是将传统的方块游戏和音乐节奏巧妙地融合在一起，非常有想象力也很可能成为一个划时代的作品。当然既然有如此的改良，本作中一定也会有和其他方块游戏所不同的操作技巧，下面就来看看我们给大家带来的基本技巧和隐藏要素等东东的完全解说吧！

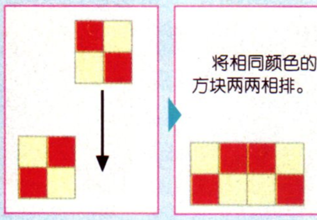
基本规则 将落下的方块逐一组合排成四角形

落下的方块都是由4个颜色各异的小方块组成的大方块，方块中不同的颜色构成方式共分为6种。虽然看起来比较乱，但在游戏中是存在有巧妙获得高分的技巧的！

LESSON 1 在方块的落下方式上做文章！

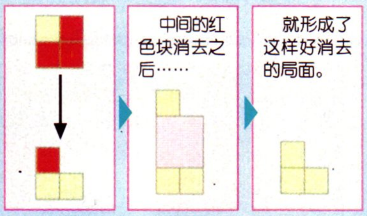
要将方块消去的基本方法当然就是将同颜色的小方块排成四角形就可以了。说起来比较容易，但在实际游戏中是很少有能轻松地排出四角形的情况。所以不如退而求其次，先将目标放在将同颜色的方块两两相排上，之后再求变数。

例1 给下面的游戏打下一个非常好基础



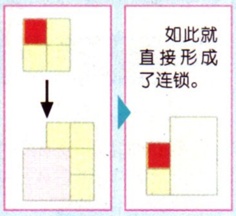
←排成这样的形状虽然不能直接消去，但实际上是给下面的游戏打下了良好的基础。

例2 熟练创造四角形



↑这样在消去之后，只需用3：1比例的大方块将之组成四角形即可。

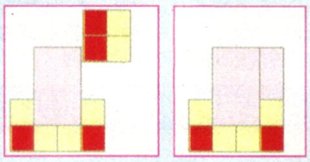
例3 连锁的基本形



↑这是比较高级的技巧，也是形成连锁所需要的基本条件。

LESSON 2 在组成的四角形周围造更大的四角！

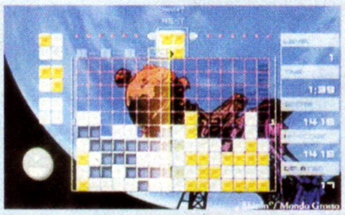
即使做成了四角形，但在音乐线划过之前，它也是不会消去的。我们可以利用这个时机进一步地组成更大的四角形！这样在消去的时候取得的分数会更高！



←此时取得的分数将是两倍。

LESSON 3 巧妙利用特殊方块来取得高分！

如果把特殊方块组合进四角形的话，当这个四角形消去的时候，与之相邻的所有同色方块也都会消去。这是游戏中扭转形势的最佳时机了，在消去之后将会制造出很多机会，要好好把握！



←不要将方块堆得过高，低平的堆法比较好。

LESSON 4 有意识地利用时间线进行游戏！

时间线动得快慢是会受到关卡中所播放的音乐节奏影响的，在快节奏的曲目中我们要尽量地制作小的四角形，以图快速击破。同样，在节奏慢的曲目中我们就可以比较悠闲地多制作大的四角形来取得高分。

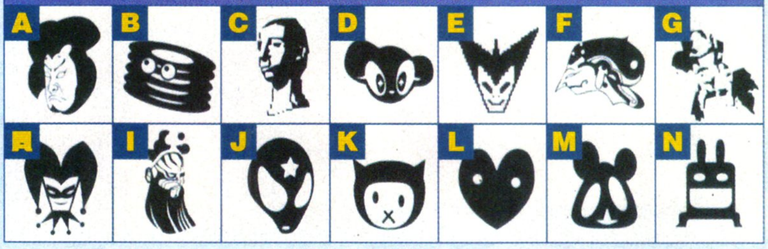
隐藏要素 全部隐藏曲目和隐藏角色的入手方法大传授！

游戏中关卡中播放的音乐、方块的表现形式及背景等统称为一个SKIN，游戏中共有24个，基本上是随着CHALLENGE MODE的进程而取得的。此外，游戏中可选择的角色也有很多，主要取得方法是在VS MODE中取得。下面我们就来看看具体的取得方法吧！

CHALLENGE MODE可入手的SKIN曲目

NO.	曲目	NO.	曲目
1	SHININ,	13	SISTER WALK
2	URBANIZATION	14	DA-DI-DO
3	ROUND ABOUT	15	STRANGERS
4	SLIPPING	16	HOLIDAY IN SUMMER
5	SHAKE YA BODY	17	TAKE A DOG OUT A WALK
6	SQUARE DANCE	18	BIG ELPASO
7	TALK 2 YOU	19	MY GENERATION
8	JUST...	20	MEGURO
9	I HEAR THE MUSIC IN MY SOUL	21	SPILITS
10	DARESIDE BESIDE THE RIVER	22	GET UP AND GO
11	ABACK	23	FLY IN TO THE SKY
12	WORKING IN THE HOLE	24	LIGHTS

隐藏人物一览（记号表对应）



需要特定条件才能入手的SKIN及角色一览

条件	SKIN曲目	隐藏角色
PUZZLE MODE26问完成	45DEGREES	------
PUZZLE MODE52问完成	PRIME FACTOR	------
总游戏时间超过10小时	RODENT	------
总游戏时间超过20小时	MORNING BEATS	------
最高积分达到99万9999	WATER.FLOWER and LIGHTS	------
VS MODE第1关完成	JAPANESE FORM	A（江户颜）
VS MODE第2关完成	AUTOMOBILE INDUSTORY	B（唱片）
VS MODE第3关完成	PLEASE RETURN MY CD	C（人像）
VS MODE第4关完成	THE BIRD SINGING IN THE NIGHT	D（宇宙鼠）
VS MODE第5关完成	MEKONG	E（魔王）
VS MODE第6关完成	WHOOP-DE-DO	F（印度风）
VS MODE第7关完成	THE SPY LOVES ME	G（枪手）
VS MODE第8关完成	BRUSH	H（小丑）
VS MODE第9关完成	CHINESE RESTAURANT	I（京剧面）
VS MODE第10关完成	MOON BEAM	J（宇宙人）
VS MODE全部关卡完成	TIN TOY	------
TIME ATTACK MODE中60秒内消去50个四角形	------------------	K（小PON）
TIME ATTACK MODE中180秒内消去150个四角形	------------------	L（心形）
TIME ATTACK MODE中300秒内消去250个四角形	------------------	M（熊猫）
TIME ATTACK MODE中600秒内消去500个四角形	------------------	N（宇宙兔子）

PUZZLE MODE 将前26关的方块排列方法以及较难关卡攻略全奉送！

PUZZLE MODE是在限制时间之内按课题的要求将方块排列的模式。课题中不乏要求像组成笑脸和动物形状等非常轻松的题目，但要想排列出这些看似轻松的图案的话，还是需要狠下一些工夫的。下面就是全部26个课题的解决方法，基本上参照这个就可以轻松地完成这个模式。当然这些都仅供参考，不排除有其他更好的解决方法的可能。同时，较难的3个关卡我们也是做了专门的攻略！

PUZZLE MODE 将前26关的方块排列方法以及较难关卡攻略全奉送！

NO.	课题	排列要求	NO.	课题	排列要求
1	SMALL CROSS	制作小型十字	14	ARROW DOWN	制作向下箭头
2	SMALL SQUARE	制作小四角形	15	INFINITY	制作“无限”的符号
3	SMALL CHECKER	制作小格子形状	16	CLEAR ALL	限制时间内消去所有方块
4	DOG	制作狗的形状	17	BIG SQUARE	制作大的四角形
5	A	制作英文字母“A”	18	BIG G	制作一个大的字母G
6	GIRAFFE	制作长颈鹿的形状	19	FYLFOT	制作“卍”字形
7	ALLIGATOR	制作鳄鱼的形状	20	HUMAN	制作一个人形
8	CREATE 4X4	制作4X4的大四角形	21	SNAKE	制作蛇的形状
9	SMILE	制作笑脸的形状	22	BIG CHECKER	制作大的格子形状
10	HORSE	制作马的形状	23	BIG CROSS	制作一个大十字
11	ARROW UP	制作向上箭头	24	DELETE 20 OVER BLOCKS	一次时间线经过消去20个以上的方块
12	ARROW LEFT	制作向左箭头	25	ZERO TO THREE	顺序做出数字0、1、2、3
13	ARROW RIGHT	制作向右箭头	26	BIG O	制作一个大的字母O



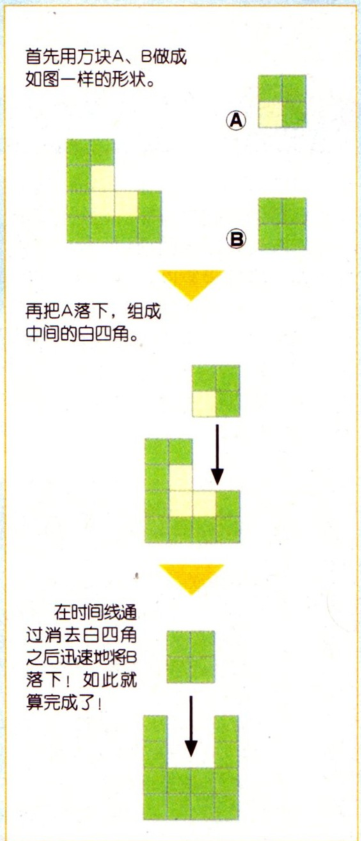
难关关卡攻略 → 隐藏要素

此模式要求对玩家的方块整合能力要求非常高，尤其是其中第8、16及第24关比起其他关卡来要难很多，对于这几个BOSS级的关卡，我们将针对其的破关重点进行解说。当然，解法并不唯一，开动脑筋找到只属于自己的解决方案，这个游戏会更加有趣。

关卡 8 CREATE4X4

落下时机最重要

如果想顺利完成这个课题的话，首先要做的是制作一个右图中1的形状，之后等待方块A、B的到来。然后要做的就是2、3步了，照做就可以了。要注意的是一定要赶在时间线消去凹字下面的四角形之前完成全部动作，否则会功亏一篑。

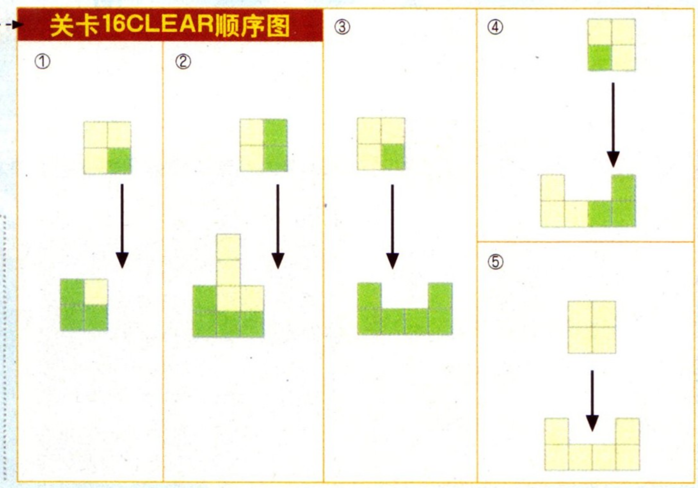


关卡 16 CLEARALL

要完美地利用有限空间！

在限制时间内将所有方块全部消去的课题。不过好在出现的方块形态是固定的，只要提前规划好就不难，参照右图可以轻松完成。

关卡16CLEAR顺序图



关卡 24 DEL20BLOCKS

将特殊方块一气全部消去！

这个课题是在限制时间内经过一次时间线消去20个以上的方块！这里唯一能够利用的也就是特殊方块了，实际运用的话也并不是不可完成。有一点要说的是特殊方块会比白色块先出现，利用这个特征我们就可以以白色块为主打。

ことばのパズル もじぴったん大辞典



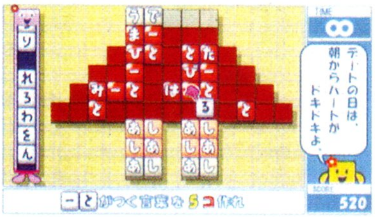
可爱的方块君

在日本的街机和PS2上都受到欢迎的拼图游戏《文字方块》终于在PSP上登场了！这次NAMCO为游戏设计了超过400关的关卡，这都得意于PSP的大容量啊。

PSP	本刊译名：单词拼图·文字方块大辞典			
	NAMCO	2004.12.16	4725日元(含税)	192K
方块解谜	UMD	日版	1-2人	对象全年龄

这是满足玩家求知欲的爽快解谜游戏哦！

连接游戏中出现的假名以组合出各种各样的单词，这样的游戏方式我们并不陌生，而《文字方块》就是这样一款游戏。其中收录的单词从文言到俚语，超过10万种哦。本作还新加入了“辞典收集模式”与“查询世界”模式，也为玩家提供了多种玩法。总之，玩过系列旧作的玩家也不能错过哦！



↑凭借你自由的想象来连接文字吧。通过文字连锁说不定会蹦出你意想不到的单词呢！

《文字方块》是个什么样的游戏？

在每一个空白的文字格中填入一个平假名文字块来连接成单词，达成各关所要求的条件就可以过关了。用一个文字完成复数单词连锁的感觉相当爽快。不过，这样的游戏对于中国玩家来说就有点困难了，如果是懂得日语的话，会感觉到游戏的精彩程度！

↑使用的文字与关卡主题相联系的情况很多。





连锁的感觉真好！

↑仅仅通过“と”一个假名的连锁，就造出了三个单词。

在“玩法道场”中学习基本操作吧

在“玩法道场”模式的20关中，不仅可以熟悉基本操作与规则，还可以学会许多知道以后会很方便的应用技巧。总之，想要玩好这款游戏就先从这个模式开始吧。



↑这个模式就是大家熟悉的练习模式了，想要入道非从这里开始不可哦！

新要素——通过收集做出原创的辞典！

通过了特定的关卡后，就可以获得原创的辞典了。已经入手的辞典可以随时通过“辞典收集”模式来查阅。像“棒球辞典”、“流行语辞典”之类，满载各种杂学的辞典共有100册之多。内容之多之丰富会让你激动不已哦！以收集全部要素为目标来集齐所有辞典吧！



↑像“棒球辞典”这样，与关卡主题有关联的原创辞典也有登场。

还有像这样的辞典哦



- ●**东北辞典**：收录了特产、观光胜地等与东北地区有关的单词。
- ●**模特辞典**：收录了各种服饰以及模特行业的用语。喜欢漂亮的人一定要关注。
- ●**昆虫辞典**：各种昆虫的名字自不用说，与昆虫有关的各种惯用句和谚语也收录进去，多少有些专门的辞典。
- ●**2字罕见词辞典**：收录了不怎么常用的由两个文字组成的单词，这些单词对攻略此游戏有着重要作用。

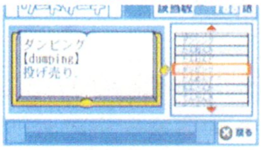
新要素——活用查询世界模式吧！

“查询世界”模式，是在10万种以上的收录词汇中，像电子辞典一样通过键入单词来进行检索的模式。还拥有诸如“以あ开头，以ん结尾的所有4文字词汇”之类，不需指定特定单词的方便的检索机能。

↑检索“第2个文字与第4个文字都是ん的文字词汇”。



“啊”意外的大发现！



↑其结果，共检索出188个单词，还能获得意外的小知识呢。

查出对战用的稀有词汇吧

利用原创辞典与查询世界做出与朋友对战时使用的，只有自己知道的秘密手册，使对战变得更有利。同时也能通过游戏增加自己的知识量，可谓“一石二鸟”。



↑非常方便的「2字罕见词辞典」。一定要试试呀。

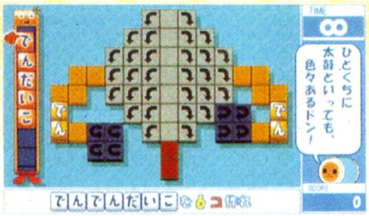
拥有许多充满乐趣的关卡的解谜模式！

解谜模式根据难度可以分成许多等级，同时收录了富有多样性的许多特色关卡，从很简单的，到格子像花样飞行一样不断回转和移动的，还有以令人怀念的NAMCO角色们为主题的。客串角色的登场可能会带来攻略的答案哦。凡是NAMCO的FAN一定会对这个模式爱不释手哦！

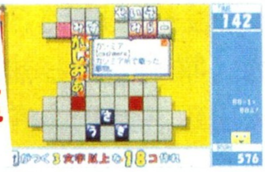


↑“XEVIOUS(铁板阵)”的主角机“ソルバルウ”登场。所选的词汇也与“XEVIOUS”有关。

↓“拨浪鼓”的关卡。形状特殊，加上格子在不断回转，这个关卡是颇有难度的。



小兔兔



大鲸鱼



森林小熊



←动物系列3连发（鲸鱼是哺乳类动物哦）。像这样可爱主题的关卡也收录了很多，真是有趣。

玩过就知道！编辑体验——对战很过瘾！

这款游戏坐在车上也可以玩，因为车晃两下不会影响到游戏进行。（笑）每过一关都会进行自动记忆，想只玩一小会的时候也很方便。由于是“拼接文字组成单词”这种规则简单的游戏，因此只要懂日文就可以很快上手，另外本作作为联系日语的游戏也是不错的选择哦。玩上手简单地完成大连锁，有很高的爽快感。对战模式中拥有即使中盘不利也可以简单逆转的系统，一直到最后都不能放弃，牵引人坚持下去。不过跟电脑对战的话就觉得难度太高了点。

一个人玩的解谜模式：“心跳解谜”和“努力解谜”

从各种难度的关卡中选择喜爱的关卡进行游戏的模式，分别为有时间限制的“心跳解谜”和无时间限制的“努力解谜”。PSP版增加了完成大连锁的关卡，极有挑战性，让游戏拥有更多的乐趣！

记住画面的表示方法吧

从左边“选择君”里装的文字块中选择适当文字填入右边的空格中。注意所选的文字必须能够组成某个单词，否则填不进去。另外，大家可要注意画面下方的过关条件哦，很关键。

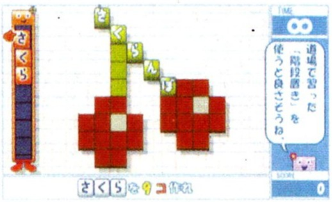


心跳解谜



↑由于有时间限制，在连锁途中也需要迅速思考下一个战略。共240关。

努力解谜



↑没有时间限制，可以一直思考到满意为止。共160关。

新要素“无限字块”

初次登场的“无限字块”，文字一般只能使用一次，“无限字块”则可以重复使用很多次。通过它也许可以衍生出新的攻略方法呢。在此系统的基础上也追加了新型的过关条件，喜欢挑战的玩家绝对不能错过这次的新要素。



↑那些桔红色的字块就是“无限字块”。可以重复使用，真是十分宝贵。

交锋充满乐趣的对战模式：“对战方块”

选择充满个性的角色与CPU或朋友们进行对战的“对战方块”。每人交互填入一个文字，连成单词较多的一方取胜。也可以像奥赛罗棋一样实现大逆转的。听起来有点复杂，但是一旦上手就会感觉到乐趣无穷。



↑利用对手颜色的字块组成单词，字块就变成自己的颜色了。目标是一发逆转！



←对手用「く」把「しき」抢走了……

↓加上一个「お」，将所有字块成功夺还。

从三种玩法中进行选择吧！

- **喜好对战：** 在这里可以选择喜欢的角色与关卡，与CPU进行一局一胜的对战。一共多达50关，让游戏更加经玩。
- **连续挑战：** 以CPU为对手进行挑战，看自己能实现多少连胜。连输两局就GAME OVER了。相当于格斗游戏中的时间模式哦。
- **二人对战：** 两个玩家用一台PSP来回传递进行对战，让玩家面对面对战的方便模式。而且还能实现“让步”呢。

选择君 “文字方块”的真正主人公。拥有很平均的能力。	**贪吃君** 对食量很有自信的大肚汉。容易做出与食物有关的词汇。	**MISS CHOICE** 会说12国语言的才女。对流行词与外来语非常熟悉。
优君 很爽快的运动型。容易做出体育用语的角色。	**限君** 大阪来的喜剧演员。能无限发挥被限定了的文字。	**阿伟** 不管什么时候都盛气凌人的家伙，经常把对手选的文字扔回去。
爱理子 大家的偶像。容易做出动植物等与自然有关的词汇。	**浊君** 喜欢浊音的怪家伙。能无限发挥浊音与半浊音的文字。	**严选师范** 765岁的文字道达人。号称万能，是最强的角色。



一起来狂热吧！



ぷよぷよフィーバー



自从世嘉制定2月4日为纪念性的“噗哟日”后，以PS2版为开端，同名为《噗哟噗哟狂热》的游戏开始在各机种上连续出现。终于，在最热门的掌机PSP上也登场了！

阿米蒂

梦想有朝一日成为一个很棒的魔导师而在魔导学校中学习。虽然成绩不算太好，但却从不气馁，总是充满活力。

PSP	本刊译名：噗哟噗哟狂热			
	SEGA	2004.12.24	5040日元(含税)	330K
动作游戏	UMD	日版	1-2人	对象全年龄

无论何时，何处，都用PSP来狂热吧！



↑一由富有魅力的角色们建立起稀奇古怪的世界观，这就是《噗哟噗哟》。对战时连锁的爽快感依然健在！

在丰富的游戏模式中狂热吧！



拥有容易理解的规则与简单的操作性，加上容易上瘾的一发逆转要素“连锁”的存在而拥有绝大人气的经典方块游戏《噗哟噗哟》这回又新装登场了。这系列游戏堪称方块类型中的最高杰作，本作在迄今为止所确立的游戏性上加上了各种新要素，战略性也有所提升。追加了许多更加大众化的全新角色是本作的一个重要特征。迄今为止在各机种上发售的作品已经成为大众话题，而本作在各方面也都绝不逊色于其他版本。在PSP上，大家也一起来狂热吧！

有好多游戏模式

与崭新的角色们对战已经令人感到十分愉快，游戏模式的种类也很丰富哦。沿着故事情节在对战中不断胜出的模式、选择喜欢的对手进行对战的模式，破解出现的课题的模式等等，各种各样的模式让你尽情玩个够。不断进行各种挑战来磨练自己的技术吧。

●一个人噗哟噗哟●●

一边慢慢享受故事情节一边进行对战的模式。不同难度的三条路线和自由对战都能令你陶醉。

●两个人噗哟噗哟●●

最能享受《噗哟噗哟》醍醐味的对战模式。双人对战居然只用一台PSP就能实现。

●尽情地噗哟噗哟●●

只要破解出现的课题就能一直玩下去的模式。从多个角度来挖掘《噗哟噗哟》的乐趣吧！

让我们来介绍一下登场角色吧！

本作的一大看点，就在各色各样的人物上，造型各异，表情不同的人物可见厂商下功夫之深，让我们来认识一下吧！



亚科尔老师

在阿米蒂上学的魔导学校任教的老师。总带着一个名叫波波伊的黑猫玩偶。



拉斐尔

成绩很好，但不知为何就是无法使用魔法。常在腰间挂着的荷包能增强体术的力量。

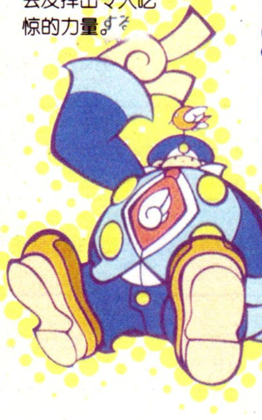


塔鲁塔鲁

平常温柔内向，但只要有花草或动物被伤到，就会发挥出令人吃惊的力量。

克鲁克

头脑很好但有点招人讨厌，经常因为自己擅长魔法而自鸣得意，把自己的失败都归罪在别人头上。



爱美脑袋

拥有古怪感情，不断搜索“美丽”的怪物。正在寻找消失了的据说很美的恋人。





莉迪露

在魔导学校十分少见的，种族只与人类有少许差别的女孩子。与塔鲁塔鲁很要好。

在“狂热模式”中打出大连锁吧！

连初玩的人也可以体会大连锁爽快感的“狂热模式”。将对手的攻击打消形成“相杀”，画面中央的“狂热计”就会上升。只要“狂热计”蓄满，随后开始诱发大连锁的“连锁种子”就会大量出现，让它们落在适当的位置，引发梦幻的大连锁吧！没错，游戏的乐趣就在这里，充满战略性的连锁方式成为了本作让人乐此不疲的特点。



←一进入该模式，诱发连锁的“噗哟”就会不断出现！

以狂热计蓄满状态突入狂热模式！

↓连续打消堆积起来的“噗哟”就会诱发连锁。



←运用得好的话，10连锁以上也不是梦啊！



用新角色驱使新“噗哟”来制造狂热吧！

与狂热模式并称为本作一大特征的，就是新角色们的存在了。新角色那些不超过也不输给原有角色们的个性，非常好地融进了“噗哟噗哟”系列那种不可思议又稀奇古怪的世界观中，毫无不协调感。角色不同，操作风格也不同的表现性比起旧作也毫不逊色。对战的对手不同，也必须相对运用不同的战术。还有，不断下落的“噗哟”种类增加也是一个很大的变更点。不仅有传统的两个一组，还会出现三个一组、四个一组的类型。需要玩家思考的要素非常多，高度的战略性似乎比起以前来还要考验玩家！不愧是系列最新作，各方面都让老玩家感动不已，太棒了！



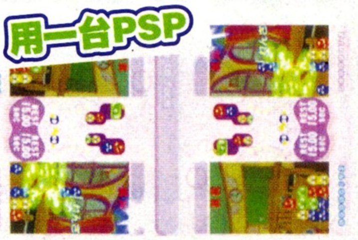
↑操作风格各具特色的16名角色。会不会犹豫选谁来进行游戏呢？

↓如同亚科尔老师说明的一样，能变色的大号“噗哟”也会出现。

为白热的对战准备了两种方法！

说到“噗哟噗哟”，首先想到的当然是充满火爆气氛的对战模式啦！由于使用了全新的硬件，因此游戏的对战方式也有了新的特点，在本作中对战方法共有两种。第一种是活用PSP宽屏的“面对面模式”。两个人互相面对拿着同一台PSP，共同进行操作。一边看着对手的表情一边对战，是否需要前所未有的战术呢？另一种是通过无线LAN将两台PSP连接起来的方法。无论用哪种方法，都可以设定各种规则来进行对战。

用一台PSP



←拥有横长画面的掌机才能做到的特殊对战方法。

←庄家设定游戏规则后等待参加者进入。



无线LAN



带孩子的弗兰肯

从制造出自己的博士那里逃出来后，试着模拟自己的模样做了个孩子。

鱼王子

被魔法变成鱼的海之王子。但本人对此事毫不在意。

栗子蛙

在这个世界里随处可见的青蛙。打滚的时候给人的感觉十分幸福。

小幽

性格极其明快的学校幽灵，喜欢说大叔笑话。有一个内向消极的双胞胎弟弟。

鬼洋葱

生活在森林中的小鬼一族。天黑之后进入学校后面的森林里就能碰见！？

嗬嗬鸟

有“嗬嗬？”的口头禅，眼睛不好，尽管戴着眼镜，还时常和人家撞上。

阿露露

从遥远的世界突然飞来的实习魔导师，明朗快活的女孩子。性格是出奇的乐天派！

红榴石

阿露露身边带着的，充满谜团的生物。似乎能从前额的红色石头中放出光线来。

波波伊

亚科尔老师的玩偶，但简直像活着一般。是个比老师还心细的家伙！？？

玩过就知道！ 编者体验——用PSP狂热吧！

本作的最大特征就是身为掌机，却具有高性能的图像与通信机能。悦目的宽屏，良好的操作性，在哪里都能尽情享受。PSP原创要素的“面对面模式”使你可以与亲近的人一起用同一台PSP进行游戏。这一模式的历害之处在于两个人的感受可以直接面对面地传给对方。用这种新玩法来体验令人手心出汗的对战吧。当然，通信对战也很令人愉快哦！



无终的战斗之幕揭开了——



炼狱
RENGOKU
THE TOWER OF PURGATORY

拥有永远的生命与战斗的宿命的人造人，使他们受尽苦难的无限地狱会迎来终结吗？答案就在这里。

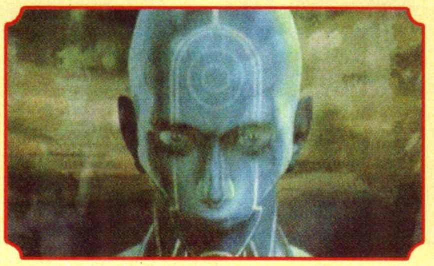


PSP	本刊译名：炼狱 赎灵之塔			
	HUDSON	2005.1.27	4800日元	1K
动作角色扮演	UMD	日版	1-4人	12岁以上

化作最强的人造人冲向塔的顶端

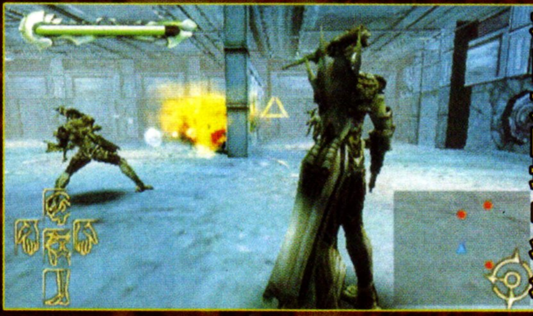
本作是已经落入KONAMI手中的HUDSON加盟PSP后的第一作。以因为战争而变得荒芜的近未来世界为背景的科幻动作RPG。令人震惊的掌机画面以及精美的3DCG，由科幻美术巨匠末弥纯绘制的另类角色，充满厚重感觉的着力之作。玩家操作的是战斗型人造人，向着被称作“炼狱”的8层塔顶进行攀登。在塔的内部展开着如同地狱光景一样的惨剧……这里是只有胜者才能活下来的弱肉强食的世界。在尽头等待玩家的究竟是什么？在掌机上出现如此沉重世界观以及真实效果的游戏还不多见，真正让广大玩家体验到跨时代的感觉。

自立型战斗兵器 A.D.A.M



主人公是被称作“A.D.A.M”的人造人。拥有强力的恢复能力与武器形成系统，并具有高度的人工智能。因为偶然发觉到自我的存在，而踏上了寻找自己的战场。

为了回到真实世界 在巨大的塔中徘徊



←被规定只能将眼前敌人一律斩杀的人造人们。在其中，醒觉到自我存在的主人公应该如何战斗？

用身体的各部件攻击敌人



←用头、胸、左手及右手的各部件进行攻击。这些部件都可以各自装备武器。

基本战法是激烈的接近战！



←利用对敌人进行瞄准的“锁定”机能，可以简单地展开白热的接近战。



←在本作中，攻击就是最大的防御。确立自己独特的战斗风格吧。

用独特的战斗风格守护自己！

《炼狱》的主题是但丁的“神曲”

《炼狱》是以意大利杰出诗人但丁的代表作《神曲》所描绘的场景为基础，刻画一个近未来的世界。《神曲》分为地狱篇、炼狱篇与天国篇，讲述了一个男子的旅行故事。本作是以其中的“炼狱篇”为背景而创作的，在拥有庞大世界观以及迷人故事设定的游戏中展开惊心动魄的冒险吧！



↑炼狱是净化罪行的场所。在这座高耸的塔顶上有没有乐园的存在？

强化

一口气打倒敌人，夺取武器来强化自己的部件，得到更强的能力吧!!

驱使独特的成长系统来强化人造人，在艰苦的战斗中取得胜利！迷宫中求生存的野蛮冒险！

本作虽然是动作RPG，却没有经验值这种概念。想让主人公的人造人得到成长，只能通过从敌人身上夺取武器这一种方法。从打倒的敌人身上收集落下的“武装胶囊”并装备，人造人的各个部位就会发生变化，增加强度。

武装的种类分为4种

人造人身上可以强化的部件分为4种，其各自的攻击方法与设定的能力值均不相同。

盾型	枪型
剑型	脚型





↓战胜敌人就能得到获取“武装胶囊”的机会。最后一击的强度是关键。

↑遭遇敌人后，先确认其拥有的武器。把它夺过来变成自己的东西吧！



←可以将入手的“武装胶囊”储存起来，根据需要进行装卸。如何武装呢？

装备上夺来的武器，变成更强的人造人

CHECK1 提高五个系统的“熟练度”进行强化

使用武器消灭敌人，该武器所属系统的“熟练度”就会上升。熟练度项目分为近接、冲击、粒子、实弹、热5个种类。使它们上升之后，使用该系统所属的武器时攻击力就会增大。



↑即使变更了武装，熟练度也会继承。

↓打倒敌人越多，该系统所属的全部武器就会变得更强力。



CHECK2 A.D.A.M本体的能力也可以提升

“武装胶囊”不仅可以作为武器，也可进行活用，来提升主人公的能力。将“武装胶囊”溶解，变换成被称作“命之素”的能量，再消费这种能量来强化各项能力。想玩转这款游戏就一定要详细掌握这套系统。



↑通过分配“命之素”对主人公的身体进行直接强化。



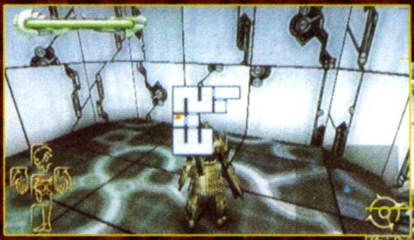
↑进行强化后，在同一部位可以装上复数的武器。

阶层

塔的内部是拥有1000个以上房间的无限生成型迷宫！层层充满了挑战！

塔的各层由不同大小的许多房间构成。越往上走越广阔，同时难度也更高，每次进入都不一样哦！

8层塔的每一层都分成大小不同的房间，房间总数实际上有1000种以上。采用自动生成方式，每次进行游戏，房间的大小与结构都会发生变化，使玩家总能拥有新鲜的感觉。这样的设定在以前的游戏中我们早已领教过了，而在这款游戏中又会有什么特别的设置在等待着玩家呢？在各层设置的设施中，尤为重要的是可以进行武装变更及强化改造的“终端”。基本上，主人公是以这里为据点进行战斗的。所以在进攻每层迷宫的时候玩家要想好自己的步骤！





←每一回区域构成都会发生变化，边随时确认地图边前进吧。地图的大小也多种多样。

←画面中央白色圆环一样的东西就是“终端”。每一层必定有一个以上。

BOSS 每层都有富有个性的BOSS在等待着

在每层最后，都有一位执掌该区域的各具特色的BOSS在等待着你。不将他们打倒是无法向更上层进发的，不进行彻底的武装强化及改造，想战胜他们是十分困难的。这点要切



第二层 吕卡翁

装备了两种枪型的武器。左腕上还有强力的射线盾。

第一层 马尔斯



用两腕上伸出的长刀进行直接攻击。接近战有很大危险，一边拉开距离一边战斗吧。

第三层 米诺斯



注重武器平衡的全能型。通过高速移动与玩家进行周旋，难度很高的BOSS。

对战 最多可4人同时进行游戏

通过PSP内所搭载的集合模式（无线LAN），可以进行至多4人的同时对战。分为不持武器参加的“素体模式”与使用养成的数据来进行的“武器模式”。地图也有许多种，这个模式会使玩家更加热血沸腾。



↑在短时间内即可实现使手心出汗的对战。

玩过就知道！ 陶醉在不断战斗的快感中吧！

静静欣赏着捧于两手之间的PSP的画面，一边感受着令人心情振奋的不协调感与惊悚感，一边按着START键，你就能看到一个独特的世界在眼前展开。操纵着有些异样的人造人进行动作游戏，操作虽然简单，交锋却非常激烈。装备从敌人身上夺来的武器作为育成的主轴，是这个游戏的精髓。装备什么，装备在哪里，性能甚至外观都会发生变化。追求纯粹的强大，或者追求外观的潇洒，每个人都能找到不同的乐趣。是初期PSP中必须关注的作品。



NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド ライバルズ



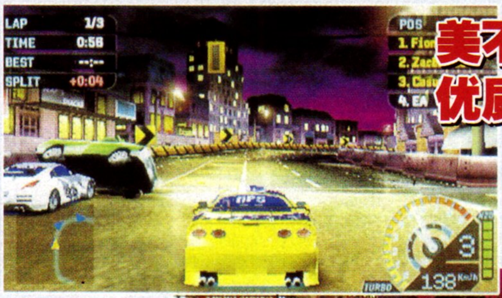


「极品飞车」登陆PSP！让我们一同领略大牌的风采！

PSP 赛车竞速	本刊译名：极品飞车 地下狂飙 竞争者			
	EA	2005年2月17日	5040日元	288KB
	UMD	日版	1-4人	12岁以上

完全再现美国街市文化!体验地下赛车的激情!

美不胜收的超优质图像表现



←流光异彩的夜晚街市，反射摇曳亮光的路面，一切都是那么熟悉。

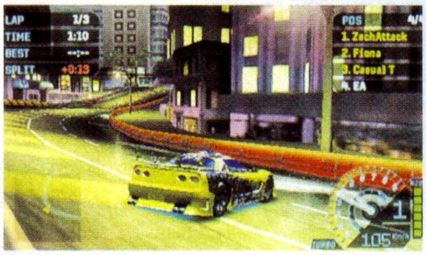
PSP版极品飞车中追加多条全新赛道



→在最新的PSP版赛车中，将追加10多条全新的被美丽夜景包围的赛道。

玩过就知道！看似简单实则内容丰富！

在游戏中不断与对手进行比赛，赢得胜利后取得奖金。用这些钱可以购买各种部件以改造自己心爱的赛车。随着游戏的进行，赛道数量、赛事种类以及车辆改装零部件都会不断地丰富起来，绝对保证了游戏的耐玩度。此外在操作方面，PSP版极品飞车的表现同样十分优秀，要想在动荡的地下车市中站稳脚跟，我们必须掌握扎实的驾驶技巧，用实力证明一切。当然，为了能让更多人享受到乐趣，游戏中也有难易度的设置，即使是初学者也能轻松上手！



←难度由浅及深，给你充足的时间去体会和理解这款游戏。

“极品飞车 地下狂飙”是一款以地下黑市街道赛车为题材的竞速游戏。游戏中玩家除了要驾驶爱车穿行于夜晚的城市，接受来自众多对手的挑战，更具魅力的是我们可以对车辆自由地进行改装，用这种方式充分展现自我个性。如今，这一作品也已经来到PSP，除保留原有经典成分外还追加了很多全新的要素，系列FANS以及赛车游戏爱好者不可错过！

游戏中异常丰富的比赛类型

QUICK RACE

使用系统事先准备好的车辆进行比赛。

ARCADE BATTLE

共包含三场比赛，可以使用玩家车库中的车辆，并且对圈数、交通量等很多参数进行设置。

STREET CROSS	在小型环状赛道中进行比赛，场地内有很多连续弯道，对于玩家的驾驶技巧是一种考验。
DRIFT ATTACK	在制定区域和规定时间内尽可能多地完成甩尾技巧，获得最高分数即可胜出。
N2O RUN	在规定时间内通过制定地点就可以获得N2O补充，充满挑战与技巧的一项赛事。
DRAG RACE	考验玩家换挡技术的比赛。赛道全部为直线，在躲避路上其他车辆的同时合理使用N2O是取胜的关键。

CIRCUIT RACE

在城市街区中进行的比赛，难度依次被划分为NOVIE、PROFESSIONAL以及MASTER。根据车辆等级的不同，可参与的赛事也不尽相同。

CIRCUIT	在不同的赛道中进行比赛，最先完成规定圈数的选手获胜。
LAP KNOCKOUT	淘汰制比赛，单圈最后一名强制踢出比赛，坚持到最后的选手获胜。
RALLY RELAY	使用两台赛车交替进行比赛，规则会不断变化。

无线通信对战

使用PSP无线通信功能与朋友进行联机对战。

PARTY PLAY

最多可以支持四个人轮流进行游戏。

用在比赛中赢来的MONEY尽情改装自己的爱车吧！

玩家在游戏中的虚拟车库里可以对自己的赛车进行各式各样的改装。除了外表看上去更加COOL之外，对于车辆内部机械装置的改造，可以让其各方面的性能得到进一步提升，从而能够适应更加残酷激烈的比赛。游戏初期，可以选择的零部件数量还比较有限，但是不要着急，随着你不断赢得比赛，它们的种类和数量会大幅增加。当然，与之相对的是更高的金钱消费。



←在游戏里，玩家拥有自己的车库。其中可以保存多达20部车辆。

按照自己的审美选择喜欢的BODY TYPE

游戏中在挑选赛车的时候还可以选择不同的车辆形态。其中包括重视外形美观的STREET BODY、重视速度性能的RACE BODY以及重视动力性能的MAX BODY。当然，如果这些都不合你的胃口或者你更倾向于DIY，那么不妨就选择ORININGAL BODY好了。



↑重视加速性能的车体设计，RACE BODY是速度爱好者的最爱。



↓MAX BODY给人的最大感受就是动力十足！



↑加装多种空动学部件的STREET BODY能更好地应付街区赛道。

PERFORMANCE UPGRADE!战斗力进一步提升！

车辆改装在目前众多赛车题材游戏中越来越受到重视，渐渐成为各个作品中所不可缺少的板块，它的出现也的确为此类游戏增加了更多的乐趣，FANS们对这更是乐此不疲。PSP版“极品飞车 地下狂飚”的车辆改装大致可以分为外饰部件改装和内部机器改装两大板块。首先，对车体外形进行改造，如加装空动学部件、换装轻量化配件可以改善车辆对于环境的适应性，客观提高车辆性能。其次，对发动机、变速箱、排气部件以及N2O系统等车辆内部结构进行改造，可以更直接地提升赛车的战斗力。动用你的智慧，将爱车打造成为所向披靡的最强STREET MACHINE！

改造项目一览

Breake	高性能ABS、6PODCaliper、钢制Brakeline等
Chassi	FenderBraith、Towerbar、RollCage等
Control	3PointHarness、SportsSheet、BackMirror等
DriveTrain	碳纤维飞轮、TwinPlateClutch、LSD等
Engine	活塞、Port研磨、高性能燃料泵等
Intake & Exhaust Pipe	Airfilter、Muffler等
N2OSystem	N2O加速系统、N2O燃料罐等
Lim Tire	铝制Wheel、锻造Wheel等
Suspension	Suspensionbush、竞赛用Sprinter
TurboCharger	InterCooler、BallBearingPin等

在比赛中赢得金钱用更炫更酷的配件装扮赛车！

为赛车装备更多炫目的外部配件，或者在车身上进行各种样式的喷涂，都能够将你的爱车具更个性化色彩，从而提高整体的VISUAL GRADE。和选配机械配件一样，车体外部装配部件的数量也十分丰富，除了我们能够想象得到的诸如定风翼、整流板等之外，还有各种颜色的底灯、移动电话等道具。

车轮

轮胎

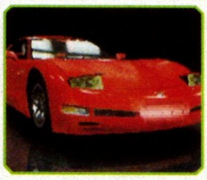
游戏中有很多样式的轮圈及各种尺寸的轮胎可供玩家选择。换装后车辆更具动感！




装饰

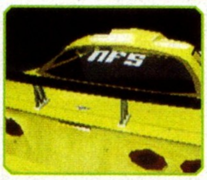
喷涂

各种颜色的喷漆自然不能缺少，玩家可以尽情选择自己喜欢的色彩把爱车打扮的更加靓丽。

贴纸

可选装饰还包括各种样式的贴纸，其中包括有众多配件生产厂商的商标，看上去很COOL。

彩绘

如果觉得单一颜色的车体不够绚丽的话，那不妨就再给它加上一层具有个性化的彩绘。




空气动力学部件

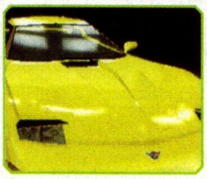
定风尾翼

这可是跑车上不能缺少的重要部件，游戏中有很多样式和材质的尾翼可供挑选。




引擎罩

同样，为赛车更换一个合适的引擎罩也会让整车进一步轻量化，并大幅改善冷却性能。

顶棚

驾驶室顶棚也有很多备选改装方案，其中甚至还包括了类似拉力赛车样式的部件。




灯饰

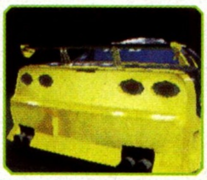
大灯

车头大灯在美观及影响风阻方面都会起到重要的作用，所以在改装时也必须重视。




尾灯

和车头大灯一样，对于尾灯的改装同样不可忽视。游戏里有很多可选择部件。




首都高バトル



在家用机平台上非常具有人气的赛车游戏，来自元气公司的“首都高BATTLE”系列新作即将登陆PSP！在接下来的文字中，将针对游戏中登场的各种车种、机械调配以及赛后REPLAY画面等要素以及细节进行解说！

PSP	本刊译名：首都高BATTLE			
	元气	2005.4.21	5040日元	记忆容量未定
赛车竞速	UMD	日版	1人	全年龄

以夜幕下的首都高速公路为舞台，即将上演激情的比赛！

来自日本元气公司的“首都高BATTLE”是一个具有着独特风格的赛车游戏系列。该作品以完全来自于现实生活中的日本都市高速公路为舞台，描写了众多车手充满激情魅力的汽车比赛生活。作品凭借出色的图像以及细腻的操作，受到无数FANS的喜爱，以往推出的每一代作品都取得了很不错的销售成绩，并逐步奠定起自己在赛车游戏领域中较为坚实的地位。现如今，我们又即将在PSP上看到这个系列的最新作。在PSP版的“首都高BATTLE”中将保留以往作品里传统的“血槽”对战以及复杂的车辆改装系统，相信绝对能让玩家获得和家用机版无异的享受！

真实再现首都高速环线公路风貌！



←游戏中将真实再现首都高速路，就连众多细节也都描绘得非常到位。

↓不仅仅是道路本身，周边的楼宇等景物也都取自于真实。



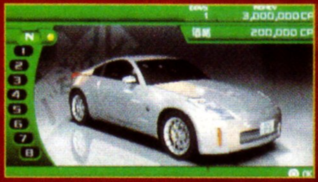
↓除赛车之外，还能看到很多其他民用车辆。



超越所有的对手！

游戏中收录众多著名车辆!!

“首都高BATTLE”系列的另一大魅力就在于作品中收录的众多真实车辆。最新的PSP版“首都高BATTLE”自然也会继承了这一优良传统。下面就简单介绍几部将在游戏里出现的车辆。



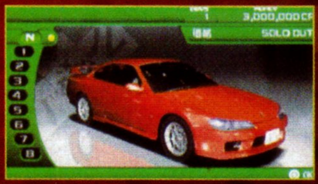
FAIRLADY Z(Z33)

被视作NISSAN标志车型Z系列的最新款。于2002年发售的这部Z33凭借自身美丽并充满动感的外形以及出色的动力大受好评。

LANCER EVOLUTION Ⅷ(CT9A)

日本非常具有代表性的一部4WD赛车，曾参加世界拉力锦标赛并取得冠军。车内搭载有最新的电子辅助系统，在行驶方面比其他产品具有压倒性的优势。



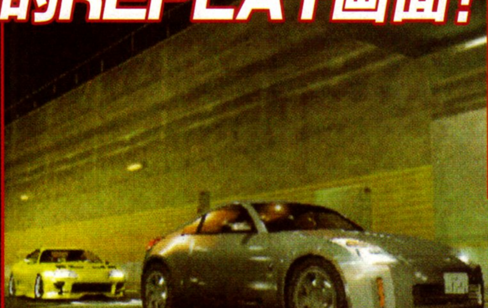


SILVIA(S15)

拥有很高性价比的运动车型，在年轻群体中有很高的人气。虽然已经停产，但凭借以往出色的表现而为一个传奇。

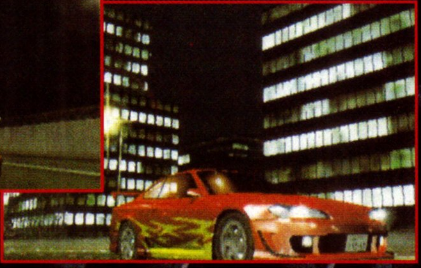
充满魄力的REPLAY画面！

“首都高BATTLE“一贯高素质的画面历来为FANS们所津津乐道。很高兴的是，在这次PSP版的“首都高BATTLE”中.我们也能同样看到那让人热血喷张的赛后回放，真是让人充满了期待！



转换自如的视点！

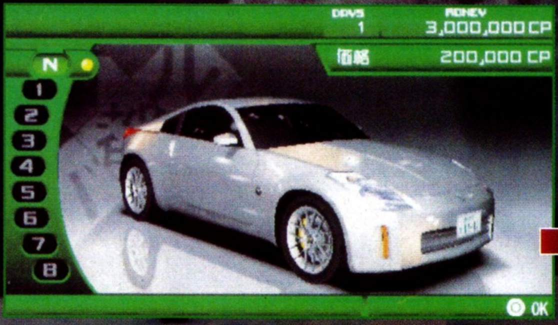




↑一重放过程中进行视点的切换，看上去更像是一部DEMO MOVIE！

既然要玩跑车那怎能没有改装与调试？

车辆改装同样也是“首都高BATTLE”系列作品的一个重要组成部分，这在最新的PSP版中也同样得到完好的继承。我们可以对跑车的外形、内部引擎等很多部件进行自定义调整或改装，这样的动作绝不仅仅是让车辆看上去更加漂亮，最重要的还是在于能够很大程度上提升其整体的性能，结果自然是在更多更激烈的比赛中获得胜利。接下来让我们就更多细节做一解释。



换装车体部件

游戏中可以进行改装的车体部件包括：前防撞护栏、侧裙、后防撞护栏、以及后视镜等等。而且每处都有10多个可选部件。

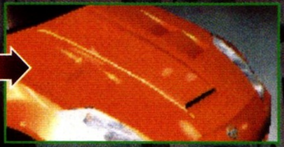






更换引擎罩

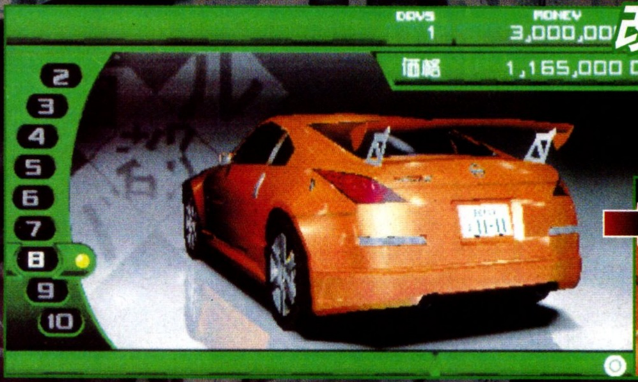
就连赛车的引擎罩也可以更换。备选部件有10余种之多，除了更好看之外，它们将使得赛车构架更为符合空气动力学原理。



加装底部霓虹灯

这在美国街道赛车比赛中十分流行。如果在底部加装绚丽的霓虹灯饰，会让行驶在夜晚高速路上的赛车受到更多人的注目，真正成为一道靓丽的风景。





改装定风尾翼

出于空气动力学方面的考虑，我们还要为赛车更换一个更实用的尾翼。这也能让整个车体看上去更加具有美感！



自由自在地进行涂装！亲手打造个性化赛车！

在以往推出各代的“首都高BATTLE”系列作品里，虽然有丰富的车辆改装调试系统，但是在车体喷漆、涂装等个性化装饰方面却稍显薄弱，玩家最多也就可以画一些简单的图标而已。对于广大热衷于车辆DIY的玩家来说，这不能不算是一个遗憾。如今值得庆幸的是，在PSP版“首都高BATTLE”中，这一点不足也将得到弥补。游戏里玩家不仅可以按照自己的喜好随心所欲地对爱车进行各色喷涂，还能够贴上各种充满个性的纹饰，从简单的条纹到充满激情的火焰花纹，可谓应有尽有！







各种样式的靓丽赛车激情展示







新天魔界 ~GOCIV アナザサイド~



兰得鲁夫

以人类和魔族间的战争为开端，各种族为争夺霸权而展开了无休止的战乱……在被战火动乱所包围的世界，有一个男人为了拯救世界而站了起来。作为PSP上的首个S·RPG，新天魔界终于要发售了！

多拉巴尼亚帝国骑士团团长，被称为钢之骑士。

去年4月发售的新天魔界4（GOC4）相信大家还记忆犹新吧，这次的PSP作品是以其中的佐迪亚王国为主视点进行的REMAKE。在发售前作品就已经很受关注了，这回我们就把目前手中的情报进行大公开！

PSP	本刊译名：新天魔界another side			
战略角色扮演	IDEA FACTORY	2005.2.24	5040日元	272K记忆棒
	UMD	日版	1人	全年龄推荐

拯救这个战乱与混沌的时代！发售之前！《新天魔界》情报大公开！



主要的人物角色纷纷登场，游戏中的剧情事件是非常丰富的。

STORY 席卷罗斯特古兰德大陆的大纷乱——

主人公阿伦是在罗斯特古兰德大陆北边的佐迪亚王国的王子。这是一个以人类为主体，同时魔族、有翼人族、人鱼等很多种族共同存在的混沌时代，在罗斯特古兰德大陆上尤其如此。忧国忧民的王子为了拯救世界挺身而出……壮大的世界观，性格迥异的角色们，这个梦幻而又真实的故事，终于开始了！



←世界上永不停止的纷争与战乱，阿伦真能拯救这个世界吗？

个性丰富的角色们——

故事的展开很壮大，各种族之间的关系也是错综复杂，无论是敌我双方，角色都是非常的有个性。主人公阿伦在游戏过程中还能遇到GOC系列中许多的知名角色，相信FANS们定会被吸引。



↑雇用可能的武将最大是50人，看来如何选择人物也要花点心思。



↑武将雇用之后可以立刻成为队伍骨干，要是觉得不爽了之后还可以解雇。

GOC系列中的各作主人公纷纷参战！——



希罗：↑系列分支作品《鬼魂力量》的主人公，大魔王的女儿。

罗泽：↑继承了魔族之血但并不想与人类作战的《GOC 1》的主人公。

威莱斯：↑《GOC 3》的主人公，是个平素过惯了自由生活的人。

艾利尔：↑拥有失去爱人的过去的战士，《GOC NEXT》的主人公。



格雷格雷

多拉巴尼亚帝国情报师团长，基娜的叔母，人称“杀龙者”。



主人公 阿伦

拥有悠久历史的佐迪亚王国的正统继承者，是阿伦家的第三代人。

SYSTEM 构成游戏最基本的3大系统！

想要深入了解“新天魔界”这个游戏的话，作为游戏主轴的三大系统就一定要了解。就算是玩过系列前面的作品的朋友，也不要大意，一定要充分了解系统。



基本系统1 移动

玩家首先要做的就是在大地图上操纵武将的移动，基本的移动方式和大多数SRPG一样，不同的职业的移动力也不同。在地图上遇到敌人或是进入敌据点的话则战斗开始。



↑战场上的地形分有平地、森林、水边等，不仅影响开发的难易程度，同时也会影响战斗时的移动速度。

基本系统2 内政

以内政手段来增加各种收入，增强国力。这是对外作战的一个最基本保障，如果国力远超敌人的话，战斗也可不费吹灰之力。内政指令分为建造建筑物的“开发”、增强城堡防御及发展商业的“政治”以及给武将分配防卫任务的“编成”。根据情况灵活运用方可引导军队走向胜利。





↑在战斗之中根据局势的不同进行不同的内政行动，将会对战局有着极大的影响。

POINT 灵活运用探索技能

“探索”指令是让一名武将在一定回合数内离队，去寻找宝物或人才的指令。是节约金钱又能得到一些不错的道具或武将的手段，不过要注意的是如果武将的魅力或忠诚不够的话，就有可能出现失踪的情况，这名武将也有可能永远消失……一定要注意。

基本系统3 战斗

战斗虽然是以自动战斗的形式进行，但阵型是可以选择的，而且阵型的选择将决定战斗中角色的能力数值，所以一定要根据战局慎重选择阵型。战斗开始后，还可以对大将的行动做出指示。



↑这个是发出必杀技的画面，蓄满能量槽之后才能发出。

POINT 灵活运用天气条件

士兵和武将的能力还受天气及时间的影响会发生变化，有些职业尤其明显。比如吸血鬼和狼人部队在夜间的能力要比以往高很多，掌握之后对作战会有极大帮助。



↑两军对垒勇者胜，选择正确的阵型会对部队的数据有着非常积极的影响。



→30对30的战斗画面！根据战斗的情况下达不同的指令发动攻击才能取胜。

OTHERS 通关之后的奖励是……

游戏的主线故事是佐迪亚王国，完成一遍剧情之后就会出现PS2版GOC4中的“多拉巴尼亚帝国”及“解放军”的剧情，在佐迪亚篇中他们是作为敌人出现，相信在打穿一次之后再来以另一个视角来体验一遍这场战争的感觉绝对是不一样的，所以在穿版一次之后一定要尝试一下！此外还会出现可以随意任命君主的“KOC模式”，此模式下系列的很多人物都能选择，根据选择君主的不同，游戏难度也会变化。看来可玩性真的会很高。



↑可以随意选择武将为君主的“KOC”模式，部下则是随机选择。



↓可随意进行游戏，很多与系列情节不符的战斗也会发生。



基娜

多拉巴尼亚帝国骑士团第8小队队长，接到扫荡游击队的任务后参加了战斗。

REPLAY记 实际游戏记录！同时给大家详细介绍游戏的流程！

首先要以内政来增强国力

好，现在就开始试玩体验，为了世界和平，冲啊……什么，刚开始就有士兵说夜里有盗贼偷了国库，汗……好了先不管这么多，首先的工作是确认一下周围的地形，与大国NIGHTMARE相邻，暂时还是先和他们结下同盟吧。接下来的工作就是加强城墙的防御能力以及发展商业保证收入。在做着这些工作的时候，出现了姬将军铃鱼姬加入的情节，好，那就准备出战了！



←首先要做的就是发展内政，逐渐扩充自己的国力。

游戏开始之后的首次战斗！

首先派出三支部队进攻王都托拉森！不过在进军过程中就遇到了敌人，初次战斗还是有点紧张的。好在敌我双方的兵力差距还不是很大，决定阵型后两军就开始了正式交战。开始的时候我军还稍微处在不利的位置，战局还处在僵持阶段。于是就是使用必杀技的时候了！发出的必杀将敌人士兵瞬间减少了一半……太强了！之后就是围攻，将剩余的敌人扫光。虽然不能说是大胜，但毕竟是第一次作战，取胜而且顺利地俘虏了敌人武将，结果还算是不错了。好，向目标进军！



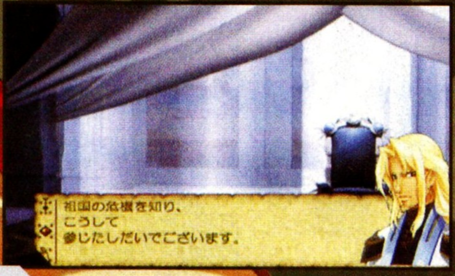
↑使用必杀技的话可以瞬间给予敌人沉重打击。拥有一发逆转的能力。



↑战斗胜利！如果此时敌军中有武将的话就可以将之俘虏，之后还可以招降。

目的地制压！以及这之后新的战役……

在即将抵达王都托拉森之时，出现了一个名叫莱的骑士，并加入了军队。他的职业是骑士，实力还算是比较强的，而且移动力很高，是个可用之材。在进军过程中，本部里又发生了丢失金钱及出现谣传导致民众支持度下降的事件，不过总算是抵达王都托拉森了！攻打都市时发现敌人也没有多么难缠，顺利地就攻下来了。正在窃喜的时候，天空中突然出现了翼骑兵部队……看来真正的战斗，才刚刚开始……



←军师莱因有时会给予玩家一些建议，在游戏过程中要仔细听取。

战斗才刚刚开始……





以动物来代表自己打牌的风格，感觉还很帅气吧！好，麻雀的热斗现在就要开始了！



MAH-JONG FIGHT CLUB

PSP	本刊译名：麻将格斗俱乐部			
	KONAMI	2004.12.12	5040日元	900K记忆棒
桌面竞技	UMD	日版	1-4人	全年龄推荐

在街机上大受欢迎的ONLINE对战麻雀游戏来到了PSP！

累计登陆会员人数达到200万以上，在街机界取得成功的ONLINE对战麻雀游戏现在决定登陆PSP！当然通信对战机能是绝不能少的。PSP版中有和街机版规则一样的“格斗俱乐部”模式，以及可以自由设定对局规则的“自由规则对局”模式。当然，所有模式都是支持无线通信对战，这样可以随时随地地体验街机中麻雀对决的快感了！

↑画面上出现“对战者出现”的字样！对手是谁呢？不管了，来决斗吧！



随时随地都可进行对战！



←↑可能日本的麻雀规则跟我国传统的麻将规则还不大一样，如果实在不习惯的话就干脆把规则改了吧。

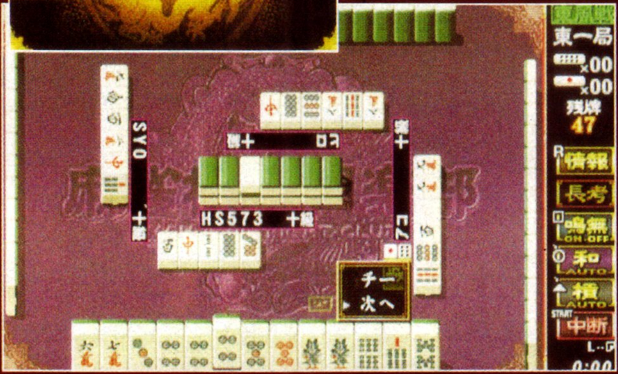
选择加入俱乐部的地区



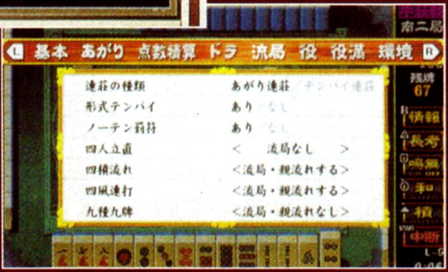
←在游戏开始时可以设定玩家的基本情报，不过实际上这个选择地区的设定对于我国玩家来说实在是没有什么用……

目标成为掌握一切麻雀技巧的达人





规则设定同样自由自在



→利用规则设定功能可以自由地对规则细节进行调整，我国玩家还可以把规则调成中国玩法。

表现出自己的雀风 四圣兽+1

“格斗俱乐部模式”中，玩家是设定有段位的，段位是从10级开始。在经过重重战斗后达到初段的话就有可能得到与自己风格相符的四圣兽称号。在经过更艰苦的战斗考验之后，还有可能得到最强的称号“黄龙”！

黄龙



作为统治四神兽的神灵而存在，只会降临在四神职都极高的雀士身上，最强雀士的象征。

仅仅授予最强麻雀术士的最高称号

白虎



仅会降临在精通攻击的雀士头上，想取得这个称号就必须要多赢牌才行。

青龙



只宠爱幸运的玩家的圣兽，如果多以一条龙等高难度牌取胜就有机会得到。

朱雀



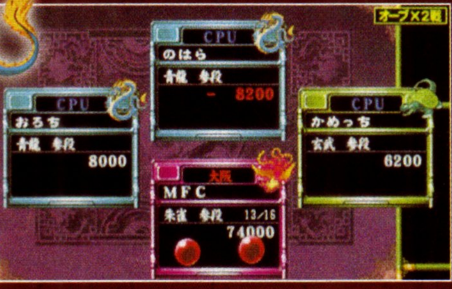
得意速攻的玩家将有机会取得这个称号，总之速攻就没错了！

玄武



偏爱防守能力强的玩家的圣兽，在对局中少被人吃牌、少点炮就有机会取得。

达成初段升级的话 奖励就是四圣兽的属性！



↑对手是初段以上的等级的话，将会有圣兽属性的表示，可以根据这个来制定适合对手的战术。

从简单问题到高级问题都有的 问答模式

对战太多有点累？那就来试试问答模式吧，从基础到应用，只要是关于麻雀知识的这里都有！问题包括麻雀入门、点数计算、记忆能力及找听牌四项，不仅可以进行问答，还可以锻炼自己的实战能力。

麻雀入门

以规则与用语、牌的种类等打麻雀最基本的东西为题目出题，如果把这个项目全破的话对麻雀的基本规则也就有了个大致的了解了，当然这需要花点工夫。



←找风牌？这题目简单，不过相信后面的题目可不会都这么简单。

点数计算

主要题目是以很多人都不擅长的输赢记分方式为主，不过这种能力在实战中非常重要。根据场面的不同以及和的牌的不同，准确地计算出得分来就可通过这个题目。



←这个可以说是最难的题目了，原因是中日麻将规则的区别。

记忆能力

先出几张牌，一定时间后盖上，要求你背诵表示的牌。等级越高需要背的牌也就越多。在最高等级的题目是看完牌后要求说出和的牌和将牌，有一定难度。



←这个游戏在前期似乎是和麻雀规则没什么关系，还不是很难。

找和牌

先给你看听牌之后的牌，然后要求迅速地找出和的牌，这种问题不仅要求眼快，还要求玩家对麻雀有着相当的了解。有些高难度和法想一下子找出和牌还是挺难的。



←同样要注意规则上不一致的地方，不过这个比计算题要容易的多。

上级者也能接受的 记录阅览模式

是对谁都能起到作用的数据库模式，下分表示在游戏中得到的宝珠数及玩家自己的情报的“个人资料”，以及对战后再现牌谱的“牌谱记录”，还有区分出自己擅长打和不擅长打的对手的情报的“对战者记录”。

个人资料

自己在对局中经常会有的表现，以及最擅长和最不擅长的打牌方式等等都会有完整的记录，另外自己在对局中的成绩、已取得的经验也会显示，自己的特点及缺点一目了然。



←多多地收集宝珠也是取得黄龙的条件之一？



研究自己的数据来弥补缺点！

←图表的数据清晰地表示出玩家现在的状况，不仅分类分得非常细，自己的缺点也通过图表表示得非常清楚。





→还有地域贡献度这样一个数值，不知会有什么作用呢？

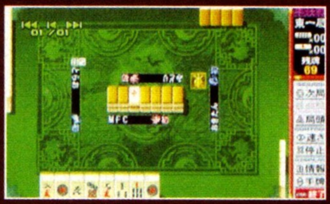
↑这是某位选手的具体数据，看的出这位选手的攻击性很强，速度非常快，看来是位朱雀型的选手。

牌谱记录

在对战之后如果保存了牌谱的话，您就可以随时观看此局的对局重放。可以自由地复盘，观看自己在牌局中的失误或是自己的精彩表现，从而更进一步地积累自己的经验。



牌谱可以随时观看！



↑不仅是记录，还会对牌局有一个幽默的评价，非常有意思的系统。看来为了争得好评价也要努力争胜！

←再现功能则可以从抓牌开始一直到牌局结束都可以重放一遍，而且可以保存很多局的对决。

对战者记录

在通信对战和对手交战之后，与对手的胜负关系会得到保存，最大可以保存100人的。对哪位选手胜率高，或是对哪位选手胜率低都可以清楚地看到。尤其是可根据这个对自己常输的选手制定作战计划。



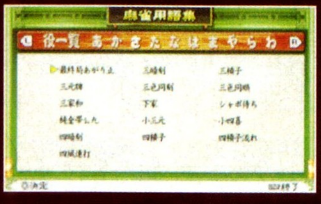
可详细查看与各敌人的对战记录！

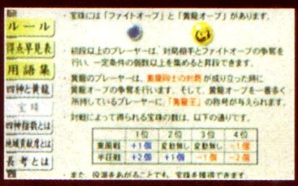
↑与各敌人的交战记录都会详细地记录在这里，尤其是根据交战情报对玩家与该对手的实力做出一个客观的评价，这点很重要。

对初学者非常有用的麻雀指南

在格斗俱乐部模式下有一个专门的解说麻雀规则及用语的指南模式，通过这样的步骤来让初学者能比较快地掌握麻雀的基本知识。

↓单词解说以日语的五十音图为索引，方便查找。

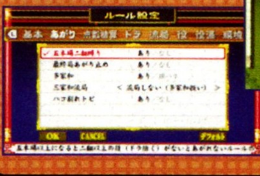




→说明画面非常详细，而且很易懂。

初学者也可安心游戏！

↓出身街机的游戏，但在细节上毫不含糊，麻将牌等细节的刻画非常到位。





↑充分享受麻雀俱乐部的格斗乐趣！

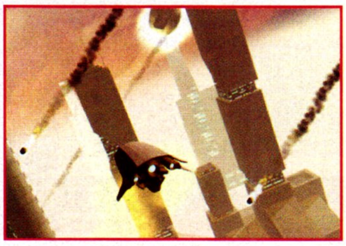


↓随时打又能省去打麻将的费用，相信在日本会红。

救世主阴影

PSP UMD | 游戏原名：ADVENT SHADOW | 1人
厂商：Majesco | 价格：未定 | 发售日：2005.7.12 | 审核中
ACT | 对应周边未定

PSP强大的硬件性能找到用武之地



↑本作的故事背景发生在遥远的未来。

欧美著名游戏厂商Majesco表示其专门为家用机制作的科幻题材游戏“救世主三部曲”的外传型作品“救世主阴影”将会在PSP上推出。这次公布的PSP版游戏不是三部曲之一，而是该系列的一款外传作品。在游戏中玩家将要扮演的角色不再是系列主角吉登·维耶斯（Gideon Vyeth），而是一位性利是图的女性雇佣兵飞行员玛琳·斯蒂尔（Marin Steel）。

诞生伟大的作品 实现制作人梦想的平台

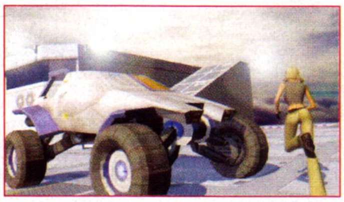
Majesco表示由于PSP具有非常强大的性能，已经可以表现“救世主”系列出色的画面品质和电影化的游戏魅力，因此决定推出该系列的这款外传。看来即使作为一款掌机，PSP高超的性能仍然吸引了不少厂商为其开发高品质的游戏，不少以过去对掌机而言要求过高的游戏，现在终于有机会成为现实。这就是新平台所带来的变革！



↑如果不刻意提的话，很多人可能会误以为这是PS2的游戏吧！PSP的确在某些方面有了大突破，甚至直达家用机的效果，有了这样的保证，玩家也可以在路上随时随地的体验超级大作的魅力了，原来掌机游戏也是可以欣赏的。

彻底颠覆传统的幻想冒险游戏即将登场！

虽然只是一款外传作品，本作中的剧情部分仍将会与原作有着密切的关系。这次将会以三部曲中的重要分支情节为主线，并且根据PSP掌机的特点加入了很多有趣的游戏系统。本作不再是一款单纯的动作冒险游戏，而是融合了动作游戏、间谍游戏以及驾驶游戏等类型的特点。由于融合了这么多种元素，相信这款游戏的玩法也会相当丰富。在游戏中，玩家所扮演的女主角玛琳·斯蒂尔为了阻止外星人入侵地球并且将地球人赶尽杀绝的计划，可以利用各种超能力消灭敌人。同时，游戏里还会出现与“救世主三部曲”交叉的部分情节，例如在本作中玩家将会碰到三部曲中的主角吉登·维耶斯；而在家用机版的三部曲中，吉登也会在同样的时间地点和同样的情况下碰到玛琳·斯蒂尔，相信将外传与三部曲对比起来游戏也会别有一种趣味吧。



↑开发商Full Fat：这家公司最初成立于1996年，地点是在英国的考文垂。其发展十分迅速，在不到十年的时间里，已经成功开发出超过五十款的作品。



↑爆炸效果非常逼真，完全再现原作。

救世主三步曲

“救世主三部曲”是根据由获得过科幻文学大奖的著名科幻作家奥森·斯科特·卡德（Orson Scott Card）创作的同名小说改编而来的游戏。该作品以浩瀚的星系战争为背景，不论是在世界观架构还是对战争场面的刻画上都极为壮阔，尤其是整个剧情也经常是峰回路转，悬念往往到故事的尾声才会真正解开。系列作品的第一作“救世主降临”将会于今年上半年登录XBOX和PC双平台。

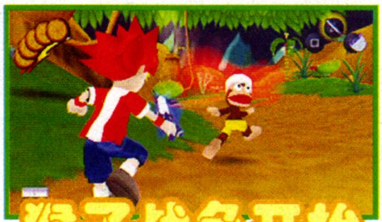
ADVENT SHADOW

捉猴啦·游荡

PSP UMD | 游戏原名：Ape Escape: On the Loose | 1-4人
厂商：SCEA | 价格：未定 | 发售日：2005.3.23 | 审核中
ACT | 对应周边未定

猴 真正的捉猴新作登场啦！ 猴

今年3月24日，PSP将正式在北美上市。作为索尼旗下知名的休闲动作游戏系列，“捉猴啦”理所当然会推出最新作品作为PSP在北美的首发游戏为其助阵。这款“捉猴啦·游荡”正是出于此目的而制作的，由索尼本厂制作的首发游戏质量自然不错，就让我们看一看这次的捉猴有哪些特点吧：



猴子战争开始



老龙还在

←老龙BOSS仍然健在，本作依旧集合了前作的经典场景，可以说是大聚会！

绝不放过一个



→虽然大多数情况下是主角去抓住所有的猴子，不过这些猴子们可是不会竖爪就擒的哦！

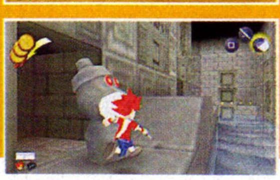
角色

游戏的主角是一个名叫斯派克的少年，由于一只叫做斯佩克特的猴子得到了顶拥有神器力量的帽子，这顶帽子在大幅提升其智能的同时也使其陷入了疯狂。于是它用帽子对其猴兄弟们的大脑也进行了开发，并带上它们准备回到古代改写历史让猴子成为世界的主宰。为了阻止其野心，我们的小英雄斯派克必须跟随猴子们穿梭于各个舞台之中，将其全部“逮捕归案”。

舞台

游戏中的冒险舞台非常丰富，而且都各具特色。在官方公布的一段演示视频中，我们可以发现游戏中有两个全新的舞台，一个是冰天雪地的小岛，另一个则是很明显带有中世纪的欧洲风格。不同场地中的猴子抓法也会相应的有所区别，想要抓住全部的猴子，在游戏的过程中不但要动手更加要动脑。







哈可爱猴子

本作中将会包含四个迷你游戏，其中拳击和滑雪是系列前作中都有的，这次的PSP版对其进行了重新制作，操作更加简洁。拳击游戏中的打击感更加痛快，将敌人打晕后还可以发动威力强劲的重击。另外两个则是PSP版新增的乒乓球和障碍越野赛。这四款迷你游戏都可以通过PSP的无线通信功能与朋友进行对战。和系列作品一样，凡是被斯派克抓住过的猴子资料都会保存在剪切簿中，游戏的过程中可以随时翻开进行查看。不过与以往不同的是，这次查看资料时的界面改为3D而不再是2D了。本作中新增了一本怪物书，可以对冒险图中遭遇过的敌人进行自动追踪。另外，玩家还可以将冒险过程中捡到的种子种下来，之后种子将会张大变成各种各样有趣的东乐。

虽然PSP只有一个摇杆，在进行3D类游戏操作时会有少许遗憾；不过本作高品质的游戏画面，轻松有趣的风格，简单明了的操作以及可通过PSP无线功能与好友对战的乐趣无疑弥补了这一不足。相信本作也会随着北美PSP的发售，展开新一轮的“捉猴”运动。

狂热四驱越野·炽热轨迹

PSP UMD	游戏原名：ATV Offroad Fury Blazin' Trails			1-4人
	厂商：SCEA	价格：39.99美元	发售日：2005.3.23	全年龄
RAC	支持无线对战			

够威够力够野够劲！一起越野吧！

“狂热四驱越野”系列是SCEA在欧美颇受欢迎的一部作品。游戏中需要玩家驾驶专用的四驱车（不是动画片中那种玩具）在各种特殊的赛道上表演特技的观赏性赛车类游戏。在此类游戏中获取高分的关键并不是纯粹的速度，而是玩家特技的华丽程度和完成困难度。这次的PSP版狂热四驱越野最新作也将继承这一特色，在掌机上来一场精彩纷呈的车技表演。



↑虽然这是一款作秀为主要目的的游戏，仍然有着非常丰富的赛道可供选择。

充满魄力的花式动作



游戏中的四驱车种类将多达近三十种。目前可供玩家选择的赛车选手只有三名：一名是外表非常专业化（换句话说，也就是外表非常普通）的男性选手，一名性感迷人的女性选手，以及一名穿着非常花哨古怪的嬉皮士。厂商表示，最终会有很多选手登场，而且每一名都独具特色。利用PSP的无限通信功能，还可以使用自己最喜欢的角色与好友一较高下。

从目前官方公布的资料来看，游戏中将至少包括两种比赛模式：一个是业余水平的越野赛，以及专业级的自由越野表演赛。玩家需要先从众多的四驱车中选择出自己喜欢的来进行比赛，据称

丰富的游戏模式与紧张的各精彩赛事

在业余越野赛中，玩家不仅需要争取第一名，还得获得最高的表演分数才行。表演特技的方式与著名的“托尼霍克滑板”系列类似，在汽车冲出高坡到落地之前的这段时间内通过一系列不同按键的组合进行华丽的表演；只有平稳着陆才算成功，否则就只能退回去重来。要想获取高分除了熟悉赛道多加练习之外，手指的操作灵活性也很重要。







而在专业比赛中，玩家将会置身于一个更加宽阔的场景之中，这里往往没有特定的赛道，而是需要在一大片高大的建筑物中任意穿梭。这个模式的自由度非常高，由于没有时间限制，我们可以充分发挥自己的想象力做出各种高难度的花哨动作，同时也有助于提高自己的车技。当然，自由模式中也大多数有一定的目标，比如在场景中设置十个红点，而且其所处位置都极高或极偏僻，需要利用地形再以高速冲刺才有可能够得着，要完成这些目标往往都需要玩家具备相当的身手。

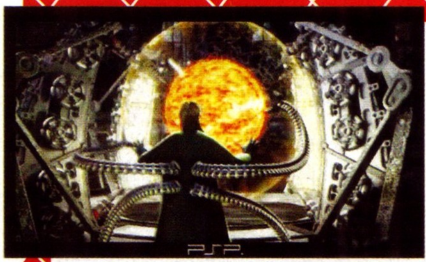
从目前公布的官方图片和演示动画中，我们可以看到PSP的机能还是很强劲的，不但画质高，运行起来也非常流畅。

← 比赛中不但要兼顾速度，更需要进行各种花式表演。

蜘蛛人2

PSP UMD	游戏原名：SPIDEMAN2			1人
	厂商：Activision	价格：39.99美元	发售日：2005.3.24	13岁以上
ACT	对应周边未定			

真正的美国英雄！让我来帮助你吧！



↑相信看过电影的玩家朋友对这幅画面都非常熟悉，与机械手臂结合后的博士准备将整个纽约市都毁掉。

将漫画搬上屏幕，再将电影搬进游戏中，似乎已经成了业界的时尚。自去年电影“蜘蛛人2”上映以来，仅仅是针对这一部电影，包括宣传过的作品，Activision已经开发了N多款“蜘蛛人2”的游戏了。进军的平台涵盖三大家用主机、NDS、GBA、N-GAGE、手机游戏甚至是PC，PSP自然也难逃其赚钱的“魔爪”（笑）。

游戏开唱动画采用的是全新制作的CG动画，而每个关卡之间则是采用电影镜头般的方式来阐述剧情——尽管相信购买这款游戏的玩家估计没有人不是对原作了如指掌的。游戏第一关地点在曼哈顿桥，这关主要是练习用，玩家可以在这一关学会蜘蛛人的绝大部分技巧，包括搬运行人、利用蜘蛛丝进行穿梭以及许多连续攻击方式。场景中有很多道具可以拾取，有的直接就能看见，有的则需要打破东西后才能发现。这次的BOSS战也非常有魄力，同时要打败BOSS还需要相当的技巧。比如与Vulture在大厦顶上的战斗，其消失后的出现位置其实就隐藏在一开始的CG动画之中。游戏的画面非常优秀，3D的人物和场景让人看上去很舒服，动作游戏中最重要的流畅性也做的不错。虽然是一款“赚钱”之作，厂商的态度还是值得表扬的。

在经历了众多平台的变迁之后，PSP版的蜘蛛人2在操作方式上回归了其在家用机上第一作的风格。各种爽快花哨的跳跃以及喷丝技巧都是本作的亮点，冲刺与二段跳也将更加强力。利用蜘蛛人特有的喷丝技巧可以自由穿梭在城市的任何一个角落，操作起来不但简单明了而且摇晃感让人心旷神怡。

游戏的战斗系统也很简单，拳和脚的攻击将是基本最主要的进攻方式，打在敌人身上感觉相当有力，这一点和第一作很相似。和以往一样，蜘蛛人的各种能力都需要在游戏的过程中逐步学会——包括连续技、身体强度以及各项高级技巧等等。和最近几作不同，类似黑客帝国中的慢动作回放功能被取消，利用蛛丝的灵活性进行的缠绕攻击等追求动作流畅性的部分更加突出。利用蛛丝从敌人头上荡到其身后再进行打击或是利用摇晃的惯性冲刺而下的高速撞击等技能会非常实用。此外，有一点值得注意：那就是在打败BOSS犀牛之后蜘蛛人就可以拿它当坐骑使；不知打败其他BOSS后是否也同样能够使用呢？

能力越大责任就越大



← 喷出蛛丝在亮如白昼的夜晚纽约市内鳞次栉比的高楼大厦之间尽情地荡来荡去，让人感到相当畅快！



→虽然本作不会像其他游戏那样有太多花样繁多的技巧，不过相信凭借蜘蛛人独有的吐丝能力和敏捷身手，对付这些喽罗级的杂鱼小兵们自然是不在话下！

音乐组盒

PSP UMD	游戏原名：Beatbox Studio			1人
	厂商：Coong	价格：未定	发售日：未定	审查中
音乐	对应周边未定			



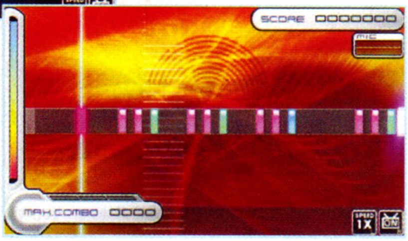
注目厂商

本作是由韩国游戏开发商Coong为PSP独立制作的一款音乐类型的游戏。值得一提的是，这家韩国游戏公司之前曾经公布过数款网络游戏以及PS2上的RPG游戏，再加上这次为PSP制作的“Beatbox Studio”，看来是一家颇具实力的游戏公司。顺带一提，Coong这家公司名称的由来其实是“COnsole ONline Game”几个的缩写，看来制作家用机上的网络游戏将是其发展目标。

值得留意的游戏



← 从画面上来看，本作和大多数音乐游戏还是相差不大的。



→ 去年E3展上，该公司公布的一款PS2上的跳舞类型游戏“Super Star Studio”凭借优秀的画面获得了到场人士的好评。看来PSP上的这款作品还是颇为让人值得期待的，起码会是一款有创意的游戏。



说回游戏上来，其实本作将会有PSP和PS2两个版本，不过由于到目前为止还没有确定游戏的发行商，所以谁先谁后还很难说。这款游戏最大的特点就是对周边的支持，那就是玩家需要一个专门的PSP麦克风才行。至于这个麦克风的造型和售价现在还不得而知——索尼曾于去年透露过会发售PSP专用的麦克风或是耳麦，相信到时候游戏会和周边同时上市吧。玩家需要通过麦克风演唱来进行游戏，发音的准确度以及对韵律和节拍的掌握是获得连击的关键（虽然玩法有新意，对我国玩家而言……）

虽然看起来游戏方式和“卡拉OK革命”有很多相似的地方，不过本作最大的特点就是可以帮助喜欢HIP-HOP风格音乐的玩家练习掌握节奏感。除了麦克风之外，本作也可以通过按键的方式来进行。虽然对一款歌唱类游戏而言，用自己的嗓子唱歌远比按键来得有趣的多（即使自己五音不全），不过鉴于本作中同时还会有各种各样稀奇古怪的声音，包括狗吠、鸭子甚至是青蛙的叫声，所以这种时候还是按键比较好——当然，擅长口技的朋友也不妨亲自张嘴一试（笑）。

游戏中会有四个基本模式。教学模式是用来学习游戏的基本操作的地方，玩家可以在此熟悉和锻炼相关技巧。大师模式就是正式的游戏了，玩家可以在此挑战众多的歌曲。除此之外，本作还提供了两个多人模式，一个是双人合作，另一个则是双人竞争模式，都会用到PSP的无线通信机能。

开发商宣称，去年11月底的时候游戏的开发进度就已经达到了大约为50%，而且PSP版比PS2版完成度更高。



死神

PSP UMD	游戏原名：bleach			1人
	厂商：SCEI	价格：39.99美元	发售日：2005.3.24	审查中
FTG	对应周边未定			



本作改编自由久保带人所创作的日本同名漫画。故事描写的是15岁的少年黑崎一护由于意外遇到来自尸魂界的死神露琪亚的帮助，而引发出了隐藏在其身上的强大的灵力，并且以斩魄刀“斩月”成为死神，以消灭“虚”为最终目的。随着剧情的发展黑崎一护为了营救将被处死的露琪亚，而与其它几位伙伴一起勇闯尸魂界，并与超强的“护庭十三队”死神队长展开激烈战斗。目前本作仍然连载于日本集英社的《少年JUMP》。

这次的PSP版“死神bleach”是一款1对1的格斗游戏，人物是2D的漫画风格，而格斗场地则是3D的。在厂商公布的演示动画中，我们看到玩家可以从主角黑崎一护与露琪亚两人中进行选择，在剧情模式下与原作中的各个角色对话并引发特殊事件，展开一对一的战斗。游戏的对话全部采用真人语音（似乎改编自动漫类的游戏一般都会全程语音）。



←↓将流行的动漫搬上游戏主机已经成为了日本游戏界的一个传统。

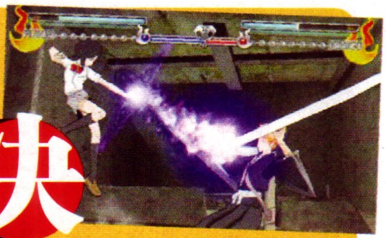


最新作掌机势力

对战时的操作非常简单，X键是通常攻击键，按○键可以展开角色的特殊移动，此时配合方向键与攻击键就可以对敌人展开连击；按△键是进行跳跃，本作中角色可以二段跳。主角黑崎一护还有一项特殊能力：那就是在正面对敌人进行冲刺的时候按R键可以瞬间移动到敌人背后，不但可以躲开敌人的攻击，也为发动攻击创造了有利形势。在本作中，跳跃的主要用途其实并不在于躲避敌人的攻击而是发动连击。游戏中有许多的连续技组合技巧，包括最基本的XX←X和XXXX（长按）等等，根据所选角色的不同，具体的输入方法也会有所区别。此外，特殊攻击同样也可以用来形成连续技。

由于游戏画面采用了漫画卡通改编游戏常见的赛璐珞着色法，因此整体看上去非常柔和。再加上PSP的强劲机能，使得本作看上去甚至不输于PS2版的同名作品。不论是漫画原作的忠实铁杆，还是喜欢格斗游戏的玩家，这款游戏都有着不小的吸引力哦。

→ 和原作一样，漫画中主要角色们的绝技都将在游戏中华丽的再现。用漂亮的必杀将对手终结掉吧！





← 虽然“死神”这部漫画在我国所知的人不多，但是本作在日本可是有着相当的人气哦！

密码兵器

PSP UMD	游戏原名：Coded Arms			1-4人
	厂商：KONAMI	价格：未定	发售日：2005年预定	审查中
FPS	对应周边未定			



将敌人扫成灰烬

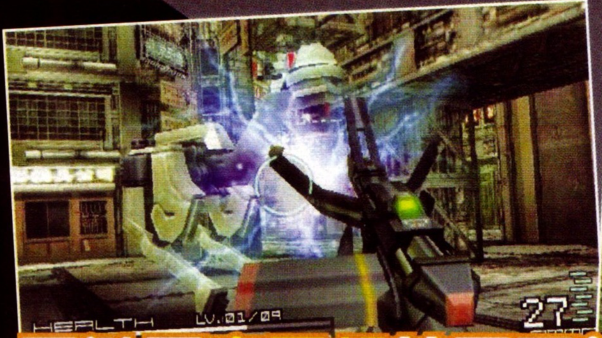
FPS类游戏一向是欧美玩家的最爱，近年来家用机上推出了相当多的该类型游戏，XBOX上的“光环”系列更是成为新一代的辉煌经典。当然也有厂商尝试过在GBA上制作FPS游戏，不过由于GBA机能所限，再加上其本身的按键设定与布局就不适合做此类游戏，所以最后都以失败而告终。这次随着掌机新贵北美版PSP的发售，FPS游戏的制作与发售似乎是理所当然之事。虽然PSP机能非常强劲，但是其本来就已经让人感觉颇为别扭的小摇杆用来玩FPS游戏是否适合仍然是让玩家非常关注的问题。而鲜有同类游戏开发经验的KONAMI能否最终获得成功也是一件比较有意思的事。

掌机射击游戏的标准确立之作

能够在掌机上打到如梦一样

本作是由KONAMI旗下的Production Studio 3负责开发，同时也是KONAMI开发的第一款FPS游戏。游戏中的主要敌人有士兵和各种甲虫，士兵的主要攻击方式为射击，而甲虫类生物不但数量众多，速度也相当之快，对玩家的威胁相当大。游戏的难度不低，对玩家的射击精度要求也比较高。由于画面上的敌人数量不少，如果不能够快够准的第一时间消灭掉他们的话就会陷入苦战。

游戏支持PSP无线通信功能，并提供一个可以最多4人参加的连线模式，该模式下的比赛场地是随机生成的。在这些比赛场地中，道具的位置也是随机放置，不会有固定的地点；同样，敌人的出现地点也是随机产生，玩家在地图上的任何地方都有可能会突然遭遇到敌人。不但是地图的形状，就是其大小也可能由于随机性而出现很大差异。此外在地图中的一些特殊地点还会有BOSS级敌人出现，不过到达BOSS所在地点的方法也没有固定性；总体来说，在联机模式下的战斗需要玩家具备相当的灵活性，同时随机地图所决定的多变战斗策略也很有意思。





可视之物 扫光一切

不逊于家用机的画面效果

↓ 虽然从画面上来看，KONAMI确实下了相当的功夫，不过还是可以很明显的感觉出来本作在画面给人的刺激性和火爆感上仍然不及欧美同类作品——尤其是作为一款FPS游戏而言。当然，对日本游戏厂商、尤其是首次制作FPS游戏的KONAMI来讲，本作还是一款值得肯定的作品。同时我们也可以看到，现在欧美游戏的风头已经超过日式游戏了。

本作是一款科幻题材的作品，游戏的背景设定在近未来，由于科技的进步和虚拟技术的飞速发展，军方已经统一采用虚拟训练系统来培养士兵，这种虚拟训练系统不但方便，更重要的是不会对士兵造成伤害。然而正如大多数此类作品中所设定的那样，由于某种不知名病毒的侵入造成了虚拟训练系统全部发生异变，并分化出数量众多的进攻性程序在网络世界中大肆破坏。为了查明事情的真相并及时阻止这场骚乱，玩家将扮演一名黑客化身来到虚拟的网络世界中，与各种异变后产生的虚拟兵器战斗。透过重重迷雾，到底谁是这次事件幕后的黑手呢??



战术很重要





效果很出色

作为一款FPS类游戏，本作的操作方式是最受玩家关注的问题。KONAMI为此也费了相当大的一番功夫，目前提供的主要的操作设定为用摇杆(PSP只有在方向键下方有一个摇杆）控制人物移动，用按键进行瞄准和射击——与N64上“恐龙猎人”的操作方式很类似。当然，除此之外，也可以由玩家自己设置每个按键的功能，以满足不同玩家的需要。尽管目前公认玩FPS类游戏最好的装备就是“鼠标＋键盘”，不过在其他机种上就只能稍做妥协了。本作的具体操作手感还是得等到游戏出了之后才好评论。

游戏中玩家的武器种类非常丰富，总数将超过30种，此外还有大量的各种道具可供玩家用来给武器进行组装与升级。玩家在游戏中自己组合出来的武器也可以带到联机模式中使用。联机模式包括杀戮之王、生存模式以及夺旗游戏。

科林麦克雷拉力赛 2005

PSP UMD | 游戏原名：Colin McRae Rally 2005 | 1-8人
厂商：Codemasters | 价格：49.99美元 | 发售日：2005年春 | 审查中
RAC | 对应周边未定

颠簸起伏越野狂飚！期待登场！



作为职业拉力赛事中的传奇人物：科林麦克雷，以其名字命名的“科林麦克雷拉力赛”一向以真实、专业化的操作模拟感而著称。与大多数体育类游戏一样，该系列也是一年一作，并深受拉力迷们喜爱。这次的系列最新作“2005”除了家用机上之外，也宣布将会在PSP上推出。

人气车种完全收录



↓作为一款专业拉力赛车游戏，现实比赛中的众多名车也都将会在游戏中一一登场。



↑从沙地上飞驰而过的赛车，车轮掀起两条黄色的沙尘，游戏中的细节效果处理的不错。



←在森林中的赛车是很舒服的，两旁会不断掠过绿色的树木。

人气车种完全收录

PSP版拉力2005是由“SIX BY NINE”负责制作开发，PC版“2005”也是由该公司制作的，并且已经先行发售。此前该系列多为在PC上推出，这次则是全线出击。除了PS2和XBOX之外，甚至在N-GAGE和手机上也有推出同名作品，而且大多已经发售。

作为Codemasters旗下的标志性游戏，此次的PSP版拉力2005制作水准也是相当之高。在本作中将会有超过30辆的拉力赛车登场，游戏模式也非常丰富。当然，四驱车锦标赛模式、职业生涯模式以及利用PSP无线通信功能进行的多人对战模式将是游戏的主要部分。针对PSP掌上游戏机的特点，厂商还特意设置了会在比赛过程中自动进行保存这一系统，这样玩家就不必担心跑到一半因为电池没电而白费气力了。

游戏中有的赛道非常丰富，而且长短也都不尽相同，以便玩家充分掌握游戏时间。短一点的赛道用不了5分钟便能完成，而且游戏会自动将最快记录或是锦标赛的进程进行存储。职业生涯模式是让玩家选择驾驶不同车厂所生厂的各式车辆，参予一连串的锦标赛、杯赛、超级杯赛、以及冠军杯等赛事并以获得优胜为目标，整个赛事多达23场，赛道则竟然多到有令人难以置信的300多条。在该模式下，玩家将有机会与当今世界拉力赛事中的众多著名选手并驾齐驱。

由于采用了卓越的物理引擎，游戏对车辆的描绘非常真实。而众多的著名车辆也将在比赛中一一登场，其中包括奥迪A3 3.2 Quattro、福特MK1 Escort、斯巴鲁44S WRX、大众甲克虫Rsi、蓝旗亚Stratos、丰田Celica GT 4、三菱Shogun Montero、阿尔法罗密欧Alfetta以及三菱Evolution Ⅷ等等。在游戏中驾驶这些有如传说般的最强拉力赛车是拉力迷们最高的享受。

让自己的激情在这里彻底释放





世界拉力锦标赛

PSP UMD | 游戏原名：WRC | 1-8人
厂商：SCE | 价格：未定 | 发售日：2005年内 | 审查中
RAC | 对应周边未定

世界第一拉力游戏正式发表！

“世界拉力锦标赛”——World Rally Championship，简称WRC，是家用机上非常有名的一款赛车游戏。由于该系列一贯以超高的真实模拟而著称，再加上又获得了国际越野赛车联盟的独家授权，因此追求专业级赛车的玩家大多数都会对本作情有独钟。虽然负责开发WRC的著名工作室EVOLUTION STUDIO在SCE的游说下曾经宣布将会推出PSP版的WRC，然而由于开发经费等问题，这次的PSP版WRC，EVOLUTION STUDIO只负责了前期部分，之后的大部分游戏开发工作都由开发过“SONIC R”的Traveller's Tales接手。这种情况下制作出来的WRC最终会是怎样的一款赛车游戏，让玩家们颇为关注。

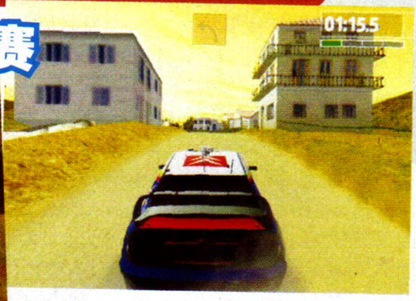


←进入弯道之前屏幕上方会给玩家相应的提示，在弯道众多的比赛中需要保持高度的集中力。

逼真再现真实比赛



↑可以选择弯道比较平缓的简单赛道。



↑屏幕中央正上方显示的是赛道的小地图，这类设定是赛车游戏中少不了的。

由于本作获得了国际越野赛车联盟的官方授权，因此现实比赛中的众多精彩赛道将会完全在游戏中再现。预计除了上述的16条官方赛道之外，还会额外添加另外19条赛道，此外利用PSP通信功能进行赛道下载也将成为可能。赛车游戏自然少不了众多名车的助阵，据悉游戏中将有30款著名赛车亮相，这些赛车来自六家主要厂商，玩家可以对车子的外形、颜色等进行定制，制作出只属于自己的赛车。另外，也可以更换车辆的部件，将之不断升级进化成为最强的赛车。

游戏完全登录了2004年在国际越野赛车联盟注册过的17位著名车手。与他们同场竞技是一件相当刺激的事情，不过要想战胜他们，即使只是在游戏之中，也是一件相当困难之事。对于喜欢挑战的赛车玩家来说，是一个很好的选择。既然是PSP上的作品，其独有的无线通信功能自然不能白白浪费。本作最多支持同时8人进行联线比赛，并为玩家提供了多达16条的专用比赛跑道。

另外为了针对PSP掌机的特性，PSP版“WRC”也会尽量减少UMD光碟的读取次数，这样既能保护光头，也可以减少耗电量。而且随时储存功能也特意追加，玩家就可以随时储存游戏进度不会让游戏中途打断。

FIFA足球

PSP UMD	游戏原名：FIFA 2005			1–2人
	厂商：EA	价格：39.99美元	发售日：2005.3.24	全年龄
SPG	对应周边未定			

EA旗下的“FIFA足球”系列是可以与“胜利十一人”媲美的足球游戏大作，在欧美，其知名度甚至要远超于WE系列。PSP在北美的正式发表，自然少不了FIFA的助阵。据悉，由于推出时间的关系，这次的PSP版FIFA足球将会是一款介于FIFA 2005和FIFA 2006之间的作品。



↑如此逼真的球员与球场的画面很难让人这只是一款掌机上的游戏。



充满魄力的掌机足球游戏

鉴于这款作品时间上的特殊性，游戏中玩家既可以经历2004年一年中的世界足坛盛事，同样也能再现04－05赛季迄今为止的所有比赛。比较遗憾的是，本作中的球员数据不能从网上进行随时下载和更新。不过在未完结的赛季中，玩家可以提前将比赛进行下去，让赛事的进展方向朝着自己所期望的那样走下去。同样，迄今为止的比赛中如果有你所钟爱的球队因为种种原因饮恨赛场，你也可以凭借自己的双手将历史逆转，带领他们走上冠军之路。

除了普通的职业比赛模式之外，本作中还提供了一个特殊的挑战模式。在该模式下，将会再现足坛历史上著名的经典之战。挑战模式又分为回归、路程以及习俗三类，每一类中都收录了大量的比赛。比如在挑战模式中你需要在20分钟之内（游戏中的）连进两球，而在另一场德国对英国已经是6：0的比赛中再锦上添花连下三城等等。每场比赛的要求都不一样，有的的确非常有挑战性。可以说，在该模式下出现的比赛都相当之经典。玩家在游戏的同时也是重温了一遍近代的足球历史。

尽管与家用机相比，这次的PSP版FIFA取消了PARTY MODE，作为补偿，游戏将会增加一些PSP版独有的要素。无线对战功能是自然少不了的，除了专用的对战比赛模式，挑战模式也可以用来联机对战。而且由于PSP采用的16：9的超大宽屏幕，游戏中的镜头运用也就可以更加灵活，从而给玩家带来更为强烈的视觉冲击。我们发现本作有一个很有意思的地方，那就是当玩家在游戏中进行记录存储的时候，系统会自动播放比赛中的精彩镜头。虽然这只是一个小小的细节，却让人不得不佩服厂商对玩家的体贴。

游戏的开发进度比较快，目前已经达到阿尔法测试阶段。据称，目前仍然有不少需要调整的地方，不过厂商确信能够在发售之前全部得到修改和完善。和大多数足球游戏一样，当然少不了当玩家在游戏中的所有模式都获胜后会追加许多隐藏要素，比如得到的奖金可以用来购买新的球衣、隐藏音乐等东西。





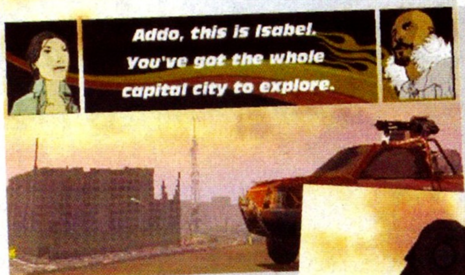
真实现场

升级火力

PSP UMD	游戏原名：Fired Up			1–8人
	厂商：SCE	价格：未定	发售日：2005年内	审查中
STG	对应周边未定			

本作是由SCE欧洲分部在英国的游戏制作小组所开发的一款全新动作游戏。与大部分动作游戏不同，玩家在本作中将主要驾驶各种车辆来与敌人展开激烈的战斗，主要包括基于剧情的单人战斗模式以及地图更加广阔的多人游戏模式。作为一款有反恐色彩的军事题材游戏，这次玩家需要带领一队各怀绝技的精英分子，去对抗入侵东欧某小国的武力极端分子。

游戏中的场景相当广阔，玩家的自由度也会非常高。在单机任务模式下，玩家可以驾车纵情驰骋在城市的高楼大厦之间或是郊外的黄土小道。当然，虽然玩家大部分的时间都是呆在车上，不过这可绝对不是一款追求极速飚车爽快感或是欣赏美景的赛车类游戏，玩家需要驾驶的不是赛车，而是军用吉普、装甲车甚至是坦克！（没有开法拉利去跟恐怖分子火拼的特种部队吧？）敌人的数量非常之多，玩家也可以充分利用场景中的特殊工具对其实行有效打击，比如驾驶列车突出重围或是占领炮塔对敌人进行密集扫射等等。本作单机任务中的内容非常丰富，不但有众多的关卡设置，也包含了大量街机风格的迷你游戏。



↑每关开始之前会告诉玩家本关所要完成的任务。游戏中角色的形象带有很明显的美式漫画风格，很明显是一款迎合欧美玩家的作品。

↓玩家所乘坐的车辆是有装甲值设定的，一旦所受损害太大超过车辆的承受度，结果往往就是车毁人亡。所以看见车子冒烟并开始着火的话就得提前跳下来以防殃及池鱼。



精英汇集值得关注

本作会让玩家在游戏的过程中一直保持比较轻松的心态。不论是仅仅花费5分钟稍微放松或是一连激战上好几个小时都能让人感到有趣。虽然每关必须完成必要的胜利条件才能过关，我们也可以不以优先完成关卡为目标，而是在场景之中仔细搜索各种隐藏要素等等。总之，本作虽然是一款射击类的游戏，玩家却可以不必过份拘泥，按自己的喜好游戏即可。

由于采用了新的游戏图形引擎，再加上PSP强劲的性能，用其超宽屏幕显示出来的画面效果可以说是非常出色，一点也不逊色于PS2上的同名作品。而且无线对战模式的加入使得时下盛行的联机对战之风也和本作一起登陆PSP上。包括12张地图以及8个经典的游戏模式，例如死亡模式、夺旗模式、山丘之王、基地爆破等等。

开发本作的SCE伦敦游戏开发小组规模非常小，只有十二名成员。不过人数虽少，却个个都有着相当的游戏开发经验，他们分别来自于Sega、Criterion、Warthog以及Lionhead等公司。据称，虽然PSP的开发系统并不比PS2的要简单多少，不过在其共同努力之下目前本作的进度已经相当之高，年内发售应该不成问题。

↓在城市巷战中非常实用的轻型战车，具有一定的防护力，同时机动性相当高。



冲锋陷阵四处杀敌



战火纷飞炮声连天

↑用重火力武器将城市中敌人的路障和交通工具轰碎是很过瘾的事情。

死神小子

PSP UMD	游戏原名：Death Jr.			1人
	厂商：KONAMI	价格：未定	发售日：2005年春	全年龄
ACT	对应周边未定			

提到这款“Death Jr.”，相信很多玩家都会很熟悉。作为第一款用来显示索尼掌机新贵PSP实际性能的游戏，当初其可以媲美家用机PS2的画面效果让到会者以及众多玩家们大吃一惊。由于当时展出的是尚在开发中的画面，所以大家在惊异于PSP作为一款掌机却拥有如此强悍机能的同时，对最终完成品的“Death Jr.”能达到什么称度也保持着相当的关注。

所以，这次就让我们看看已接近完成的本作吧。





拥有死神的神奇力量



充满危险的世界



生死你来选择

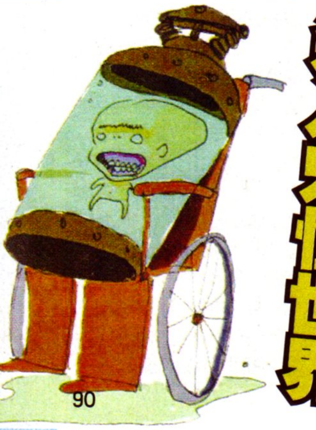
死神真的来了



华丽的攻击手段

怪异的角色设定

“Death Jr.”——既是游戏主角死神小子的名字，同时也是游戏的正式名称。在去年的GDC上展出的还只是演示版，今年的GDC上已经可以提供试玩版本了。本作的风格与“拉切特与克拉克”非常相似，是一款纯动作游戏。虽然对死神小子而言，镰刀是其最得心应手的武器，也最容易打出连击，不过要想在潮水一般的敌人大军冲击下生存下来的话，仅仅一把镰刀是远远不够的。为此，他还拥有大量花样繁多的现代化武器，除了各种枪械之外还包括不少特殊装备，例如电击枪、火焰喷射器甚至是C4塑胶炸弹等——不愧是小死神，连武器都这么有个性。游戏中还可以对这些武器进行升级，强化后的武器在对付敌人时会更加有力。



杀入鬼怪世界



↑既然主角是一名长相极具特色的的小男孩，游戏中出现的敌人也都非常有个性——起码从长相看都是如此。可以说本作将会是一款非常另类的动作游戏。

就像RPG游戏不能没有升级系统一样，连击系统也成为了时下流行的动作游戏必不可少的一部分。而且在发动连击时还会有类似“黑客帝国”的慢动作系统（又是现在流行的一种手法），在面对敌人包围时使用连击可以快速打击一大片敌人。场景中的绝大部分物品都是可随意破坏的，除了可以从中得到道具之外，还可以在身旁没有敌人的情况下借助打碎物品进行连击。

由于锁定系统的引入使得本作的难度上有所下降，而且随着锁定而自动转换的视点还有种FPS游戏的感觉。本作通过小摇杆来控制主角的移动，并可跳到高处利用镰刀进行悬挂或是再俯冲下来对敌人进行冲刺式“收割”。○与□键分别用来控制主角的枪械和镰刀两大武器，按△键进行躲避，×键则是跳跃。

从这次GDC展出的试玩版来看，单就画面效果而言，与去年的演示版相比并没有多少明显进步，这点让人比较失望。虽然厂商表示还会进行修改，不过相信画面质量上是很难再有大幅提高了。不过从本作的游戏类型以及画面风格来看，做在PSP这款掌机上倒是挺适合的。轻松爽快的战斗风格非常适合用来进行休闲娱乐。

F1方程式赛车

PSP UMD	游戏原名：Formula One			1-8人
	厂商：SCE	价格：未定	发售日：2005年内	审查中
RAC	对应周边未定			

开足你的马力全力冲向终点线吧！



如今，赛车游戏已经为越来越多的游戏迷们所喜爱。不但专业的赛车游戏迷们喜欢反复钻研，向不断更新的最速记录挑战，普通玩家也可以在游戏中一展身手，感受驰骋赛场的惬意。赛车，作为最危险的体育竞技项目之一，凭借其超高的刺激性以及比赛选手们高超的驾驶技术给观众带来的震撼，一直深受欢迎。除此之外，由于制作一款优秀的赛车类游戏对游戏主机硬件的性能要求以及开发商的技术要求也非常之高，比如制作各种特效，如何在游戏中体现真实的物理规则以及将众多名车完整再现于玩家眼前给其视觉上的强烈震撼等，都是一项大的考验。也因此，自SS与PS时代开始，通过开发优秀的赛车游戏来展示主机的硬件机能以及软件商的实力水平，也逐渐成为一种风潮。作为掌机界的新宠，PSP上自然也不会少了赛车游戏的登场。

作为世界顶级的专业级赛车项目——F1方程式赛车，其游戏化版本也相当之多。与这次的PSP版游戏同时开发的还有PS2版的F1，不过虽然两者都是由SCE发行，为了保证两款游戏的独立性，开发商并不相同。PSP版本的F1由Traveller's Tales进行开发，由于该开发小组并没有参与过系列前作的制作，因此这次的PSP版本将会和家用机上的前几作风格有所不同。

史上最强的掌上F1

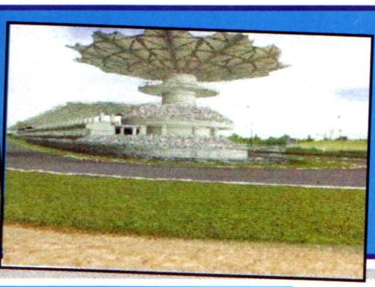


→看到如此熟悉的赛车和赛道，相信喜欢F1职业赛车的玩家们都会感到相当振奋吧！本作的专业度也是非常之高。



←画面中屏幕左上角显示的是所剩圈数以及单圈所用时间；右下角从上到下依次是赛道小地图、目前时速与车档。屏幕中央的箭头则是进入弯道的提示，





由于得到了F1联盟的官方授权，本作中将完全收录目前的18条官方赛道，10个专业车队，20辆顶尖赛车以及作为特殊奖励而登场的5辆隐藏赛车。游戏风格将以街机上的硬派风格为主，并包括7大项相当有挑战性的游戏模式：竞速模式、世界冠军锦标赛等等。游戏中赛车的操作会与PS2版基本类似，但会更加火爆刺激，镜头的运用也将更具魄力。此外，开发小组还别具匠心的设置了一个“假想模式”，在该模式下，玩家将驾车亲自再现F1历史上最值得纪念的一些时刻。相信赛车迷们到时候肯定会感动不已吧。

冰球大联盟

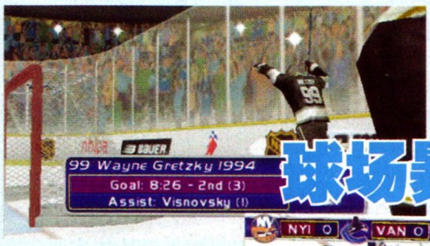
PSP UMD	游戏原名：Gretzky NHL			1-2人
	厂商：SCE	价格：39.99美元	发售日：2005.3.24	全年龄
SPG	对应周边未定			

GRETZKY NHL

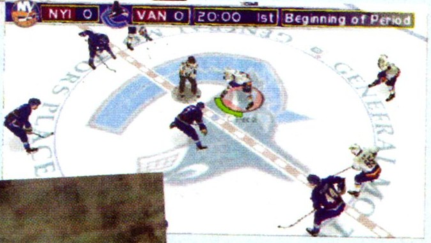
在美国，北美职业冰球联赛NHL是与美国职业篮球联赛NBA以及美国职业橄榄球联赛NFL齐名的最受欢迎的三大职业联赛之一。虽然我国玩家可能对NHL不是很了解，然而其在美国和加拿大都相当火爆，甚至有加拿大人说过“没有冰球加拿大人怎么活”这类极端之言。美国著名的运动类杂志《体育画报》在纽约麦迪逊广场花园颁发的20世纪体育奖上，格雷茨基（Wayne Gretzky）作为世纪最佳冰球运动员与大家所熟知的迈克尔·乔丹（世纪最佳篮球运动员）享受同等级的待遇。由此可见冰球运动在北美受欢迎的程度，而有着“冰球大帝”之美誉的格雷茨基也已俨然成了NHL的形象代表。以其名字作为游戏名的冰球运动也是开发了一款又一款，作为北美版PSP的首发软件之一，自然少不了“Gretzky NHL”这款游戏的登场。

如果有见识过PS2上由Page 44 Studios制作开发的同名作品后再来看这次的PSP版，就会发现两者有许多相似之处。事实上，掌机版与家用机版确实有不少相通点，最明显的一点就是玩家在比赛中准备击球时屏幕中用来瞄准的红色图标了，可以说是一摸一样。通过左摇杆可以调节击球的位置，如高低等，如果能够趁球门员扑向另一边的时候抓住机会就很容易得分了。

球场暴力法则



←格雷茨基是冰球职业比赛史上当之无愧的皇帝，可以说，只要是冰球游戏他必定会登场。



→每支职业冰球队都有自己的主场，球场中央的圆框内则一般会画上本队专用的队徽。



←冰球和橄榄球一样是一项危险性比较高的运动，选手在比赛前都必须全副武装好才能确保安全。



→虽然对球而言，球门已经够大的了，但要想突破对方守门员的稳固防守得分还是得花费一番功夫。

在游戏中将会有30支来自NHL的职业冰球球队登场，甚至可以选择操纵东部与西部的全明星队。游戏中主要包括可以让玩家自行挑选一队由电脑控制的球队做对手进行一场比赛的友谊赛模式；可以体验全年比赛的季赛模式当然也是必不可少的；此外，本作同样对应多人游戏。在季赛模式中，玩家可从众多强队中选择自己喜欢的球队经历全部82场比赛，如果觉得比赛太多的话也可以参加只有29场比赛的另一个模式。游戏中玩家可以自行对各项规则进行详细设置，比如加时赛的类型等等。季赛开始后，就可以在比赛当天随意选择球队进行比赛。

这次游戏中的时间流逝速度将会非常快，一场比赛经常让人感觉眨眼间就已经结束。游戏对玩家的打击精度要求比较高，很可能一不留神就打过头，要想得分更不是一件容易的事。而且对玩家的操作要求有所提高，要想熟练掌握各种技巧最好在平时勤加练习。游戏的画面效果制作得非常不错，像赛前热身时选手身上微微冒出的热气等细节都有进行描绘。精彩镜头回放时玩家还可以通过按键从不同的角度进行欣赏。

感染

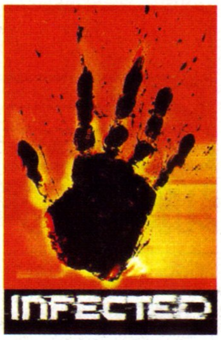
PSP UMD	游戏原名：infected			1人
	厂商：Majesco Games	价格：未知	发售日：2005.10.12	审查中
ACT	对应周边未定			

病毒突袭新世代掌机！危机一发！

“感染”是一款由Planet Moon Studios开发制作，Majesco Games公司发行的一款第三人称视点动作游戏。该作最大的亮点就在于其除了游戏本身保留了传统的动作射击类游戏单人模式外，玩家还可以利用PSP的无线通信功能加入到朋友的PSP游戏中共同作战。

本作的故事情节描述的是在圣诞节来临之时，繁华喧嚣的纽约市到处洋溢着人们的欢声笑语，然而就在如此快乐的节日之中，一种神秘病毒悄然蔓延至整个纽约市。由于受到这种神秘病毒的传染，整座城市的居民都成为疯狂且极具攻击力的僵尸。游戏主角史蒂文斯(Stevens)是一名新上任的警官，虽然他也被这种称为感染上神秘病毒所感染，但是奇怪的是，他并没有像其他人那样变为僵尸。在斯卡费尔(Scharffer)博士对史蒂文斯做检测时发现他对这种病毒免疫，其血液会自动杀死那些看不见的病毒。利用这一特性，博士在他的实验室制造出特殊的“滤毒枪”，并在“滤毒枪”的子弹外壳涂上斯蒂文手臂上的血液，当枪射击到感染者身上时，便会引发爆炸。从剧情设定上来看，很像是生化危机加寄生前夜的综合体。

游戏中的变故从丹尼·波义耳(Danny Boyle)受病毒感染的28天后，脸上常常挂着微笑的他，性格变得异常暴力嗜血开始，整个纽约市陷入了前所未有的恐慌……本作中的主要场景将以纽约市的各条街道为基础，受到病毒感染并异变成为僵尸的人们都蜂拥到街上寻找食物。除了特有武器滤毒枪之外，游戏中还会为史蒂文斯提供大量的病毒武器；这些病毒武器的子弹射出枪膛后，犹如点燃的火箭划破空中留下烟的足迹，当子弹击中感染者时，就会引起巨大的爆炸，其血迹也会大量的飞溅出来。游戏中对血液的画面表现有着丰富细致的细节化处理，玩家在游戏中将会充分感受到病毒蔓延所引发的空前危机和紧张氛围。



前面说过，本作最大的特色就是玩家可利用PSP的无线通信功能，自己创造出一名独有的角色加入到多人游戏模式中参与战斗。如果玩家在多人游戏中获胜，就可以在失败者的游戏中肆意散播病毒，并且还能获得积分排名；反之，如果玩家在游戏中失败的话，则只能眼睁睁的看着其他玩家在自己的游戏中散播病毒了。游戏发行商Majesco Games的市场部副总裁肯·金对本作的这一功能抱有相当强的信心。



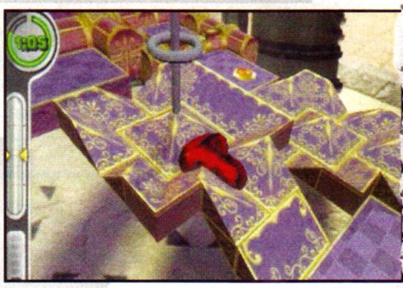


水银

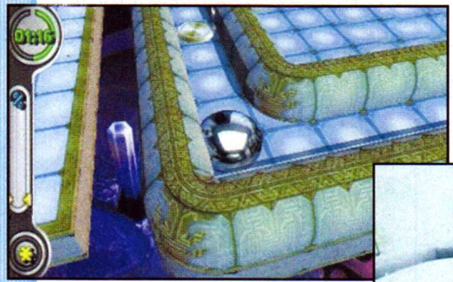
PSP UMD	游戏原名：Mercury			1人
	厂商：Ignition Entertainment	价格：未知	发售日：2005年预定	审查中
ETC	对应周边未定			

完全靠机能表现的新感受游戏

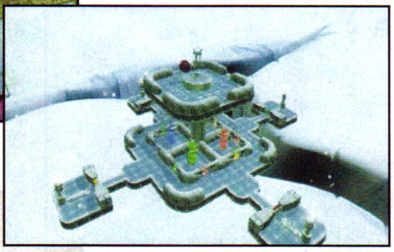
Mercury



→迷宫中有各种各样的机关和地形，除了要动脑筋想出怎么通过迷宫之外，手头上的操作功夫也有着相当的要求，控制好随时流动着的水银可绝不是件轻松的活儿。



↓游戏中的迷宫采用3D的方式描绘，初看上去比较简单。但要想通过的话其实还是得花费相当的脑细胞来琢磨的。喜欢智力游戏的玩家不妨来挑战本作。



虽然PSP有着几乎能够比拟家用机的高性能，不过作为一款掌机，用来玩益智类游戏还是相当适合的。前不久日本BANDAI开发的LUNEMISU就是一款利用PSP性能制作出华丽声光效果的不错益智类作品。以制作益智类游戏而出名的欧美游戏制作人Archer Maclean也表示将会在PSP上开发一款名为“Mercury”(水银)的方块游戏。就像许多玩家小时候玩的小游戏，这次我们需要控制的不再是不同形状的固体方块，而是会不断流动与不规则变形的水银，操作起来别有一番趣味。

本作的操作方式与世嘉的超级猴子球系列很相似，玩家需要控制一块时刻变化着的水银不断前进，在各种狭窄的小路上吸附越来越多的粘着物滚动。摇杆将是最主要的控制键，其他按键中最多也就只有调整视角的功能。据称，游戏最初设定的时候会内置一个倾斜传感器，通过感应玩家手中PSP的倾斜角度而使游戏中发生相应的倾斜——类似于GBA上的回转瓦里奥等作品。

通过PSP的强劲机能，游戏中对水银外形以及色泽上的描绘相当细致真实，画面非常漂亮。尤其是水银滚动当中，各个层面的翻滚、变形、色泽变换等效果极其细致，虽然只是一款益智游戏，却充分发挥了PSP的潜能。当然本作最大的看点不是画面，而是其独特的操作感。虽然各个小水银会被玩家逐渐累积到一起，不过如果一个操作不当，比如太靠近场地边缘或是移动速度太快就会四散开来，让你功亏一篑。

在游戏中看着自己的水银穿过各种场景并从最初的那么一小滴慢慢成长到很大的一个圆球，是非常有意思的事情。有不少谜题都是需要变化水银球的重量才能加以解开，而且通过吸收不同颜色的水银滴还能够改变自己水银球的外表颜色（就像调色板一样，比如黄色加蓝色变成绿色）。当然，改变水银球的颜色并不仅仅是好看而已，游戏中有许多颜色不一的门需要玩家将水银球变成相应颜色方能通过。

不像超级猴子球那样还有香蕉作为隐藏收集道具，本作中的额外收集类道具非常少，重点就是控制好水银。玩法看似非常单调，然而实际上对玩家的操作水平要求非常高，而解谜的办法也经常需要“牺牲”多次后才能找着。游戏中一共有72个关卡，相信要将它们全部完成需要花费玩家相当的精力。不但要通关，如何以最快的速度和方法通关才是高级要求。再加上可以通过无线通信与朋友进行的对战模式，本作应该会非常耐玩。

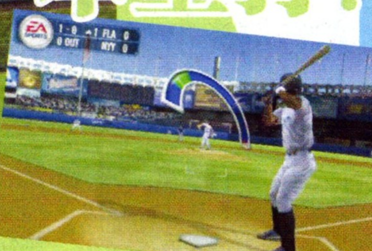




MVP棒球

PSP UMD	游戏原名：MVP Baseball			1-4人
	厂商：EA	价格：39.99美元	发售日：2005.3.24	全年龄
SPG	对应周边未定			





→屏幕中央的方框和蓝色弧线型槽分别用来控制击球时的挥棍位置与力量，将两者协调好才有可能打出全垒打。

人气棒球游戏正式登陆PSP



“MVP棒球”是欧美最大的游戏发行商EA旗下人气度很高的体育竞技类游戏，而PSP版的“MVP棒球”也将随北美版PSP一同发售。据称，这次的PSP版几乎完全保留了家用机版的所有要素，并根据PSP的特点进行了不少有针对性的改进。

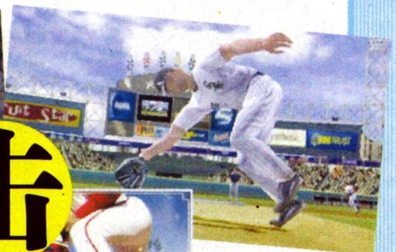
虽然只是一款掌机游戏，不过得益于PSP强大的机能，再加上UMD的超大容量做后盾，游戏比赛中的现场语音评论系统并没有遭到删减。尽管有不少人认为掌机游戏没有必要做得如此细致，而且考虑到耗电量的问题以及许多人在公共场合玩PSP时为了照顾他人都会关掉声音的习惯，保留全称语音解说似乎意义不大。不过EA表示，尽管有着上述种种原因，但为了让喜爱“MVP棒球”系列的玩家不会在购买了本作中由于缺少现场评论而感觉上当受骗，这一系统最终得到了保留。

游戏中将包含三种基本模式：方便经常外出的玩家随时可以来一场的短时比赛模式，喜欢长时间游戏的季赛模式以及支持无线对战的多人竞赛模式。由于PSP拥有16：9的超大屏幕，游戏的视野也得以拓宽，可以在屏幕中将整个比赛场一览无余。作为一款棒球游戏，投手与击球手之间的精彩对决仍将是最吸引人的部分；不过这次由于PSP的宽屏，盗垒者的跑位以及机动性将大幅增强，同时也更加难以被发现。在与好友对决时，利用这一点往往能发挥到意想不到的功效。此外，本作在视觉方面还增加了不少新的效果，比如球被投出或击出后后面会留下一条淡淡的彩色轨迹方便玩家准确进行判断；场地外围的标记也更加醒目。

PS2版MVP棒球的要素基本都得以保留，为使游戏更加真实而引人的回转与螺旋测距系统也将让玩家体验到更加接近现实比赛的操作感。同时，一些辅助类型的小游戏也会在游戏中登场，这其中自然包括最普通的击球与头球游戏，这些游戏不但短小有趣，而且也可以帮助玩家熟悉游戏中的操作。至于这些游戏是出现在单机模式下还是只能在多人无线对战时才能使用，EA现在尚未透露相关消息。

从目前来看，游戏的开发进展还是比较顺利的，相信按时完成应该不是问题。从目前公布的画面来看，比赛选手的多边形建模还有不少可改进的空间，期待在发售日当天见到一款完成度更高的作品。







→秉乘了EA出品体育类游戏的一贯特色，游戏中包括了相当多的要素。

↑凭借PSP强劲的技能，我们可看到天空做得很真实。

NBA 05

PSP UMD	游戏原名：NBA 05			1-2人
	厂商：SCE	价格：39.99美元	发售日：2005.3.24	全年龄
SPG	对应周边未定			

灌篮高手





说到体育类游戏，尤其是在欧美，可以说是EA和SEGA两家独大的局面（后者现在的地位已经不如前者了），然而提起989 Sports这个制作小组，相信熟悉欧美体育类游戏的玩家也不会陌生。虽然受自身规模和资金所限，一直无法与前两者相抗衡，然而其开发的不少游戏素质都很不错并收到许多欧美玩家所喜爱。在沉寂了一段时间以后，这次989 Sports起用了全新的开发小组，更庇护在索尼的羽翼之下，携数款卧薪尝胆之作誓要开创体育竞技游戏三国鼎立的局面，而PSP版的NBA就是其中的一款。

组织一支全明星球队夺得总冠军吧！

这次PSP版NBA所追求的是将街机风格的投篮方式以及快攻等要素如现实般地再现于游戏之中。游戏最大的特色就是一旦玩家控制的球员将球举起来准备投篮的时候，就会在屏幕上出现一个显眼的绿色投篮瞄准槽。当玩家按下投篮键后，这个瞄准槽就会从在红色与绿色之间进行流动，玩家通过按键来确定其最终停留的位置。如果停在红色区域，球就一般很难投进篮中；相反如果停在绿色区域成功拿分的几率就要大得多；如果是介乎两者之间的话，就得看玩家抢篮板球的本领了——借用一句“灌篮高手”里面的“名言”：“控制篮板的人就能控制整个比赛”。厂商加入这一系统的原意在于帮助玩家在投篮时更加轻松，不过却也在同时影响了篮球比赛一贯的快节奏和游戏的流畅性，尤其是一旦重复次数太多很可能会让玩家觉得枯燥无味。

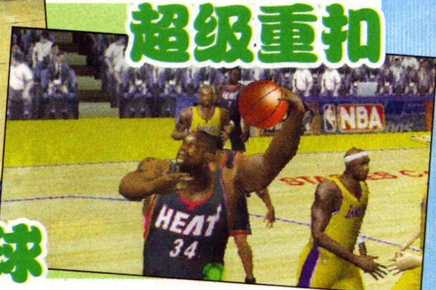
除了上面介绍的这个投篮系统，游戏中的其他基本操作都相当简单，非常容易上手。在投篮与其他操作风格上的巨大差异也可以算是本作所独有的特点吧。大部分按键都将用来施展篮球运动中最重要的突破和过人等技巧，通过L键可以帮助玩家迅速将手中的球传给邻近的队友。而且，游戏中还单独就断球这一动作设置了一个专门的按键，看来，断球这项能力在本作中将会非常重要。

本作对球员身体和脸部的刻画非常细致，玩家往往一眼就能从外表上判断出屏幕中的是哪些球星。与“实况NBA”以及“街头NBA”等作品不同，本作并不是一款表演性质浓厚的游戏；虽然没有过多花哨的动作以及特写镜头回放，但一旦开始比赛，这些平常不吭一声的球员们将为你展示出其高超的技术水平。虽然游戏中的语音解说有时候会让人感觉过分照本宣科，不过比赛中球员们的动作都让人感觉非常之真实。



←灌篮是篮球比赛中最激动人心的打法。虽然单从得分角度而言并不是最实用的，但一个成功的灌篮对提高己方球员的士气和扭转球场中的不利形势非常有用。更是展示球员力量的常用方法。





街头橄榄球2

PSP UMD | 游戏原名：NFL Street 2 Unleashed | 1-4人
厂商：EA | 价格：49.99美元 | 发售日：2005.3.24 | 全年龄
SPG | 对应周边未定



激情澎湃的足球运动 全情投入的游戏体验

身临其境到手中的PSP几乎变成了足球

EA的这款运动类游戏是专为PSP量身打造的，在其他的平台上你很难找到这么风格平淡又充满挑战的美式足球游戏。通过PSP的无线联机功能所达成的多人游戏使你能够向其他的玩家进行挑战，或是共同完成一些难度较高的对抗模式和街道事件，而且如果有四个玩家的话也可以共同挑战2分钟挑战以及跳跃球等更多的游戏，例如无视地心引力的翻墙练习、跨越障碍以及自创抛射路线传球等。



→游戏中的系统设置也比较详细，包括得分系统以及胜利条件等较为细致的设定都在游戏中有所体现。

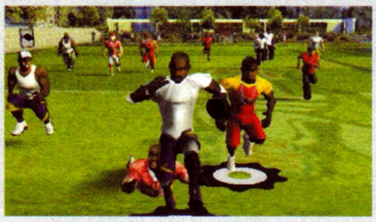


←与正规集体比赛项目一样，本作也十分强调整体的配合，因此在游戏开始时要适当作一些战术安排。



↑游戏所采用的视角非常直观，既保证了每个人的动作都能看清，又可以尽量让玩家总览全局。本作中的视角变化也有多种选择，完全就看玩家自己的习惯和喜好了。





这次的游戏副标题中用到了“Unleashed（释放）”这个词，看来EA是将美式足球运动的特点融入到了游戏的操作方式当中。运动员在传球以及射门时首先要做的就是释放手中的球，而PSP作为掌机也和美式足球有着相同的特点。按照制作人诙谐的说法，玩家在接触这款游戏之后会被其深深吸引，以至于忘记手中拿的是掌机以为是足球，也许激动起来也会释放手中的PSP然后一脚踢飞……当然这是开玩笑，不过足见EA对于这款游戏素质的满意。

本作在其他平台上也有类似的作品，但是PSP版却夹带了大量全新的内容，似乎已经可以单独成为另一个游戏系列。本作中加入了《NFL Street 1》中的经典比赛场景，以及2代中操作方式的改进之处，可以说这次PSP是将两者作了成功的整合。这些收录的经典要素中，1代的场景只是最初比较小的两个游戏领域，而且2代的训练游戏方式却是贯穿始终的重大继承。

PSP的便携性以及无线联机的功能使该作丰富了许多游戏模式。首先是增加了三个街道事件：街道障碍（专门训练突破障碍的挑战模式，主要是通过各种障碍挑战你的通过速度）、风格对抗（利用近乎跳舞的华丽动作来完成5种不同移动方式的竞赛）和风格点数挑战（在这个模式中将会有时间的竞争，并且要以最终到达终点为目标，以及还要在这过程中与其他玩家进行对抗，然后决出最后的胜利者。该模式是将以前所有训练成果集中体现的综合挑战）。

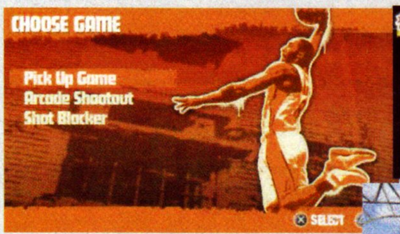
另外，PSP版本中也将收集很多额外的要素。EA为其收录了许多以前的著名运动员和著名的队伍资料，当然，这些都是从前他们处于运动鼎盛时期的资料数据。收集这些隐藏要素也是本作在运动之外的一大乐趣。

NBA 街头篮球

PSP UMD | 游戏原名：NBA Street Showdown | 1-4人
厂商：EA | 价格：49.99美元 | 发售日：2005.3.24 | 全年龄
SPG | 对应周边未定

大球星在小PSP上的非凡表现

这款街头篮球游戏是基于同系列的家用机和街机版本而制作的。在游戏中，玩家将会操纵NBA中的许多大牌球星在街道的篮球场进行游戏，或是举行小规模的3对3斗牛比赛，而游戏的最终目的就是要夺取球场之王比赛中的街头篮球达人称号。培养你自己的球员而且为其增加你的个人风格。这款PSP的游戏中增添了两个独特的游戏模式以及专有的游戏方式，那就是在“Shot Blocker”和“Arcade Shootout”这两个模式中取得个性点数以使你的选手成为街头篮球高手。这两个独特的PSP模式为掌机提供了比家用机更高的可玩性，在比赛中赚得个性点数除了可以提高选手的技术水平之外更可以使选手具备玩家自身的特点。游戏所提供的无线对战可以让两个玩家进行单挑，以及四个玩家都能参与的斗牛比赛。



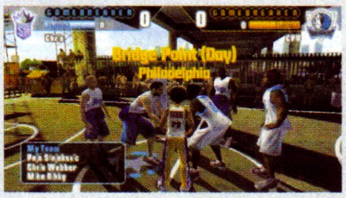




掌机中的精彩篮球世界 著名球星汇集方寸之间

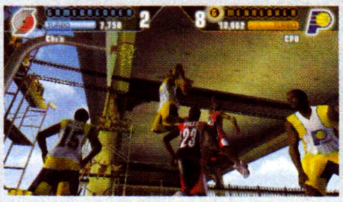
为什么这款游戏的PSP版本要用“Showdown（最后一搏）”这个副标题？原因就是这款游戏的家用机版已经发售了，在这款PSP版本的游戏中你所见到的大多数游戏要素都是移植过来的，只有少部分为原创要素。这个版本可以说是该作的最终修订版。其中的改动有，直接将原先的迷你游戏以及多人游戏归为了“quick play”模式，而最主要的游戏模式就是“King of the Courts”，其实也就是故事模式。玩家需要不断联系提高自己的技术水平然后向一个个街头篮球高手发起挑战，在该模式中你还可以收集更多的角色和隐藏游戏。完成所有这些模式都会出现隐藏的奖励，譬如游戏音乐、服装以及比赛场地等。

本作中收录了大量NBA中的真实球星，可以说这款作品还满足了许多玩家的追星心理。一般的篮球游戏玩家都是操纵整支队伍，而在这款游戏中玩家将会和球星作一对一的交流。从某种程度上讲，该作甚至加入了角色扮演以及养成要素，虽然总体上说还是一款体育游戏，但是其游戏的本质已经逐渐超越了以往的既定模式，朝着多方位发展。该作的画面表现也是另一大亮点，优雅宁静的街道球场，以及表情生动的球员都令玩家更容易投入到游戏当中。





↑本作在家用机上大获好评，这次的掌机版也有不输给家用机的优良表现。









泰格伍兹高尔夫巡回赛

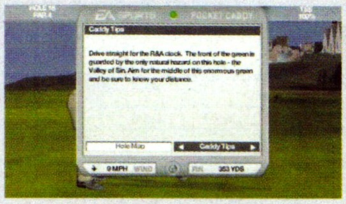
PSP UMD	游戏原名：Tiger Woods PGA TOUR			1-2人
	厂商：EA	价格：49.99美元	发售日：2005.3.21	全年龄
SPG	对应周边未定			

完全不逊于家用机的高尔夫大作

《Tiger Woods PGA Tour》这款PSP游戏保留了该系列游戏的固有特点，如传奇教程和世界级高尔夫球检验证明。由于得到了官方的授权，玩家在该版本中可以随意操纵许多过去和现在的真实球星如：Tiger Woods、Vijay Singh、Jack Nicklaus等。玩家将要逐步培养自己的高尔夫选手，提高他们的技术，使之最终在赛场上向一些世界顶级高手发起挑战，可供挑战的多位高尔夫大师也都是得到授权许可并且在以前的家用机系列中曾经登场的真实角色。当玩家们感觉到已经对这款游戏掌握自如时，也可以通过无线联机功能让两个人一起来进行比赛。看看谁才是真正的大师。这款作品与先前推出的NDS版本相比在画面上有着质的飞跃，可是在联机对战上却要稍逊一筹。



↑这款游戏的整体环境非常赏心悦目，凭借PSP强大的图像处理机能，本作的场地和天空以及周围的植物等都非常优美，这让比赛时的心情也好了很多。





家用机上的《泰格伍兹高尔夫巡回赛》系列曾给我们展现了一个高水准的角色创造系统，利用这个系统，任何玩家都可以创造出一个看上去和自己完全相同的游戏角色。而这次的PSP版本中，该系统又被完美地再现了。本次游戏的角色创造系统也加入了一些新的要素。你可以通过70种选项来创造出自己的替身，也可以通过年龄模板来进行编辑，其中包括儿童、成人和老者。不过这些设定与家用机比起来可能稍微简陋了一些，因为在画面表现力上，PSP的屏幕比较小，没办法清晰地显示如同家用机版那么细微的设置。不过该模式的精髓还是完整地保留了，起码玩家可以从中清楚地体验到一个高尔夫球手一步步成长的过程，以及经过辛苦的训练最终成为传奇高手时，玩家所得到的成就感也是非常大的。

PSP版的《泰格伍兹高尔夫巡回赛》中包括8个全新的真实球场，4个经典的老球场，以及两个纯粹虚幻的球场。在虚拟的球场中，玩家可以通过操作简便的菜单，随意调整每块场地上球洞的位置、障碍区的长度、果岭的大小和坡度、沙坑的深浅、风速，甚至树叶的颜色等。所有这些调整将会使整个球场的外观和打法发生根本性的改变。这些可以设定的内容多数是为了初学者考虑的，因为可以降低难度以便玩家尽快熟悉其中的基本操作。当然，高手同样也可以利用这项编辑模式提高难度来挑战极限。总之这款游戏的各项设定几乎可以满足所有水平的玩家，十分容易上手。

与家用机一样，这款游戏中还包含一个"传奇球手"挑战赛模式，其中的传奇球员包括Tiger Woods、Vijay Singh、Jack Nicklaus等。这里面每位球手的外貌和招牌动作都被活灵活现地表现了出来。除了这些传奇球手之外，15位当今著名的PGA球员也将在游戏中出现。你可以与他们进行一对一的挑战，这一系列的比赛对于自己选手的锻炼是非常大的，如果你能够逐一挑战成功，那么你将成为最终的"传奇球手"。

以上的要素都是与家用机版本大致相同的一些要素。作为PSP版，这款作品中还加入了3个迷你游戏，无线对战更是其无可比拟的优势。本作在3月21日就发售了，喜欢高尔夫运动游戏的玩家可以体验一下随时随地进行专业游戏的乐趣了。

TOCA赛车手2

PSP UMD	游戏原名：TOCA RACE DRIVER 2			1-8人
	厂商：Codemasters	价格：未定	发售日：2005年春	全年龄
RAC	对应周边未定			



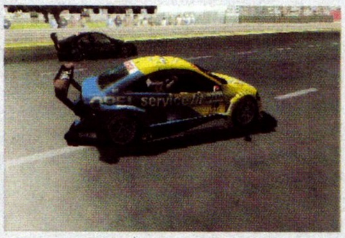
↑本作同时出现的车辆是目前众多掌机作品中最多的，而且画面依然精良。

真正的汽车，真正的损害，真正的物理学和类似真正驾驶者的人工智能，这就是PSP利用Codemasters有名的赛车游戏引擎所开发的最新竞速类游戏。《TOCA Race Driver 2》同PlayStation2版本一样是由15个不同特色的模式所组成的，其中包括：GT Sports Car Racing、Street Racing、Rally、DTM、V8 Supercars、Global GT Lights、Rally Cross、Formula Ford、Open Wheel Grand Prix、Classic Car Racing、Super Truck Racing、Stockcar Oval Racing、Ice-Racing、Convertible Racing以及Performance Cars，甚至还包括超过30场不同的全球冠军赛和52条比赛线路。藉由PSP的机能，游戏将会同时显示21辆赛车而且实现最多8个玩家无线联机对战。





↑从目前放出的画面中有一个问题，那就是车辆在拐弯时会出现变形。









该作的PSP版是由Sumo Digital所开发而非曾经成功制作了家用机版《Outrun2》的Codemasters制作小组。但是Sumo Digital已经将TOCA游戏引擎完美地运用到了PSP上。他们的制作目标就是让同屏的21辆赛车在PSP上尽情驰骋。从目前公开的画面上就可以看出，虽然该作同屏显示的车辆很多，但是对于每一辆车的外观表现并没有因此而大打折扣。相反，不但车身的设计比较接近真实的车辆，而且连驾驶座位上的车手都看得一清二楚，真是佩服Sumo Digital能在如此之小的方寸之间展现出如同真实环境一般的比赛。

另外值得一提的不光是近乎家用机水平的游戏制作引擎，本作的无线联机对战更是表现突出。同时支持8人的竞赛模式竟然只需要其中一台PSP装上游戏即可进行。虽然这个技术在其他游戏中也曾出现过，但是都会出现不同程度的拖慢现象。如NDS的《山脊赛车》，同样是一卡多人联机，但是哪怕只有两个人对战，只要其中一人出现撞车，另一台NDS就会画面拖慢。反观本作，就算8人同时连线也不会有任何影响，比赛过程异常流畅。

目前该作还没有确定发售日和价格，只是在今年的CES上进行了展出。其出色的表现和丰富的内容都使它成为PSP上的一款质量上乘的赛车游戏。

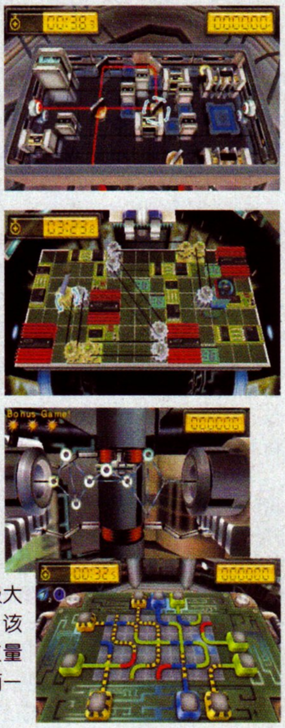
拆弹专家

PSP UMD | 游戏原名：Smart Bomb | 1-4人
厂商：CORE Design Limited | 价格：49.99美元 | 发售日：2005.4.5 | 全年龄
PUZ | 对应周边未定

短时间内让你成为拆弹专家

《Smart Bomb》为玩家们展现的是一款迅速按步骤拆除复杂的人工智能炸弹的全3D益智解谜类游戏。玩家面对的是无数个构造复杂的智能炸弹，每当顺利拆除一枚炸弹之后就会开启下一个任务，后来的任务自然是越来越复杂，而且时间的限制也越来越紧迫。整款游戏的进行气氛非常紧张，一开始玩家只是需要将炸弹周围的一些装置拆除，而越接近炸弹的核心越要谨慎小心，因为你随便的一个小小的举动都有可能会引爆炸弹！这款游戏既可以单人闯关也可以多人对战，在单人的游戏中包含故事模式、街机模式以及挑战模式。而当进行多人游戏时，便可以实现最多4人同时的对抗模式。

这款游戏有些类似原先PS上的《铃木爆发》，但是相比之下，前作的创意都比较怪异，像什么橘子炸弹、磁带炸弹、手机炸弹等，该作中的炸弹更显得真实一些，构造也更为复杂。在故事模式中，你扮演的是一位拆弹专家，专门应对制造恐怖爆炸事件的炸弹组织所制造的一个个难题。这些炸弹所处的位置都非常重要，如果不及时拆除的话将会造成极大的损失，因此玩这款游戏时的成就感也非常高。该作中为玩家提供的拆弹工具也非常专业而且数量众多，估计通关之后，玩家对于拆除炸弹都会有一些心得！（笑）



旋转合金

PSP UMD | 游戏原名：Twisted Metal Head-On | 1-8人
厂商：SCE | 价格：39.99美元 | 发售日：2005.3.24 | 全年龄
PUZ | 对应周边未定

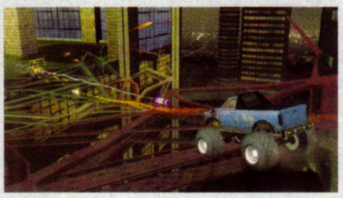
竞速与生存合为一体

这款开着高速战车相互厮杀以及破坏各种建筑物的游戏应该会给玩家带来相当刺激的体验，《Twisted Metal Head-On》让玩家可以在任何时间、任何地点驾驶着装备有涡轮推进设备以及机枪的战车进行战斗，每一款战车都有自己的性能特点，武器攻击力和车身防御力还有速度等多项细微的设定都会存在差异，目前知道的战车数量有14种。当玩家为自己选择好了座驾之后，就会开始在一共12个复杂的领域中战斗，在这些场景中到处都是导弹以及其他的武器装备可供玩家获取。另外，在多人游戏模式中，该作支持最多8人同时参与战斗。

该作的部分元素都是沿袭了系列的前代作品，其中就有玩家们普遍认同的原先2代中的操作系统。也许很多玩家会发现，原先的PS2版本中的操作会更完美、更疯狂，而在这个PSP版本虽然意图尽量接近当初家用机的水平，但是差异总是有的。首先是按键的方式，由于PSP的模拟摇杆的位置并不是十分舒适，所以可能在操纵赛车的灵活性上就会有些折扣。另外，由于PSP的按键数量减少，因此在某些功能方面就要被迫改变键位，如三角键在本作中就是用来更换特殊武器的，这在游戏的过程中可能会多少影响到流畅度。不过其他方面，《Twisted Metal Head-On》还是尽量都做到了完美的再现，就连视点也与家用机版没什么区别。

至于该作中收录的14名角色也都是以前家用机版本中的经典车手，如Roadkill、Shadow、Mr.Grimm、Sweet Tooth、Thumper、Specter、Twister以及Outlaw等，他们可以说都是该系列中的传奇人物。这些车手以及所有的战车在多人游戏模式中也都可以随意使用。





托尼霍克地下滑板2 Remix

PSP UMD | 游戏原名：Tony Hawk's Underground 2 Remix | 1-4人
厂商：Activision | 价格：49.99美元 | 发售日：2005.3.24 | 全年龄
SPG | 对应周边未定

精彩纷呈的滑板世界

《Tony Hawk's Underground 2 Remix》将带给玩家全新的街头滑板体验，本作中新加入了四个全新的场景，分别为拉斯维加斯，亚特兰大，京都和圣克鲁兹，随着游戏的进度还会有隐藏的场景和角色出现。在第一次进行这款游戏时，你原先在家用机上练就的身手依然能够派上用场，各种游戏中能够用到的技巧基本跟家用机的操作方法类似。玩家将会在单人模式中挑战13个不同难度的关卡，以及在多人模式中与其他三个人挑战10个不同的比赛项目。

本作的单人游戏模式基本沿袭了系列的一贯风格，创新之处并不算多。故事模式中玩家可以尽情挑战所有《Tony Hawk's Underground 2 Remix》中的经典关卡，以及有一些需要在特定时间去完成制定任务的模式。这里主要介绍一下多人游戏模式。在该模式下，玩家可以选择10个不同的游戏进行朋友之间的对抗。这其中有几个迷你游戏如“Combo Mambo”、“SLAP”、“Scavenger Hunt”等，这些游戏充分发挥了多人无线对战的乐趣，将一些滑板以外的要素融入到了游戏当中，并且大部分还是以操纵滑板的方式来完成这些比赛，这就使滑板游戏的乐趣大大增加。另外，本作还可以让玩家将自己的照片通过记忆棒输入到游戏当中，这样就可以在游戏里创建属于自己的角色，可谓是个性化十足。



世界巡回足球

PSP UMD | 游戏原名：World Tour Soccer | 1-2人
厂商：SCE | 价格：49.99美元 | 发售日：2005.3.24 | 全年龄
SPG | 对应周边未定

足球游戏的又一支劲旅

目前掌机中收录资料最详尽的足球游戏就快与大家见面了！世界各国128支俱乐部球队、86支国家队、9支国家元老队、9支俱乐部元老队、7支全明星联盟队、6支世界全明星队以及8个不同的赛场和世界上所有著名的杯赛。本作中收录的资料绝对可以与家用机上的足球游戏相比。只可惜该作最多只能支持两个人对战，不然的话该作一定会更加吸引人。

世界上最流行的体育运动再度登陆到PSP上了，原先已经有EA的FIFA和KONAMI的胜利十一人宣布要制作PSP版。面对这两大足球游戏巨头，索尼自己开发的这款足球游戏从威望上说的确要差一些。不过《World Tour Soccer》的素质依照现在看来也极具竞争力，先不说操作感如何，单从画面上来说，本作对于人物面部特征的刻画就比较真实，游戏时可选择的视角也比较丰富。而且其开发进度非常顺利，抢先发售也使其能够占得先机。

在这款游戏的一开始，玩家可以选择150支以上的队伍来参加国际、国内的各项赛事。通过在各个模式中赢得比赛胜利，你将会开启更多的隐藏俱乐部队伍和元老队、特殊的视角以及其他隐藏要素。但是由于游戏中的各项设定都非常个性化，因此在双人联机对战时需要两台主机都装有游戏光盘。



无名传说·刀锋兄弟会

PSP UMD	游戏原名：Untold Legends Brotherhood of the Blade			1-4人
	厂商：SOE	价格：39.99美元	发售日：2005.3.24	全年龄
A·RPG	对应周边未定			

战斗在一个超越了想象空间的世界，去拯救在邪恶王国中善良人们唯一的避难所，那就是这座永恒的城市——Aven。当黑暗的威胁在膨胀，未知的邪恶力量在壮大，正义的人们团结在一起拿起了武器开始与之对抗，英雄在乱世中诞生了。现在，你和你所选择的伙伴将决定着正义的一方是否能够成功地摧毁威胁着善良人民的黑暗。《Untold Legends Brotherhood of the Blade》带给玩家的是一款动作角色扮演类游戏。在与敌人战斗时，完全即时的战斗模式让人热血沸腾，而在一般情况下其又充分体现了传统角色扮演类游戏的特色，更让人投入的是该作的多人战斗模式以及经典的动作冒险，这款游戏展现给大家的是众多游戏要素整合的魅力。

《Untold Legends Brotherhood of the Blade》的故事十分宏大，像是一部描述正邪之战的史诗。玩家一开始扮演的是一位正在Aven市训练的勇士，有一天，奇怪的现象开始发生在这个城市的居民身上。起先，它只是不断引发不幸的疾病以及带给Aven市的居民其他的灾难事件，但是后来当你开始探索原因的时候，发现这一切都是一股邪恶的力量在幕后作怪。敌人的目的十分明确就是要彻底摧毁这座城市，而你作为一名有责任保护城市安全的勇士便责无旁贷地联合其他人共同与之进行战斗。Aven市在游戏中是你的后方大本营，随着游戏的进展，恶魔会逐渐开始侵蚀城市的某些地方，而你就要及时将恶魔从那里赶出去来解救被困的居民。最后你将会从居民口中得知传说中“Brotherhood of the Blade”的秘密，努力解开这个谜团之后你就会知道到底是什么人在操纵这场灾难。





SOE在这款游戏中运用了强大的即时生成技术，就如同以往迷宫类型的游戏中的即时生成地图类似。不过这次可不是简单的变化而已，在游戏中，小到宝物的位置，大到一些关键地点，在每一次游戏时都会发生变化，这也就大大增加了玩家的新鲜感。故事模式下的每一关都有一个基本的设计，包括3个BOSS战等。但是“normal play”和“multiplayer play”这两个模式中随机的成分就要大很多，甚至连BOSS的所在位置都会发生变化。

至于本作的组队战，和以往的网络游戏有点不同，但基本上是借鉴了以往的成功经验。四个人之间的战术配合非常丰富，选择了不同的职业后人物的形象也会有非常大的区别，玩家也可以自己设计形象。在先前公开的游戏展示中，该作柔和细致的画面和无比流畅的实际运行都显示了该作游戏开发引擎的强大机能，这也让我们有理由期待SOE会带给我们一个气势庞大的优秀作品。



彻底毁灭

PSP UMD	游戏原名：Wipeout Pure			1-8人
	厂商：SCE	价格：39.99美元	发售日：2005.3.24	全年龄
RAC	对应周边未定			





↑本作在战斗部分下的工夫要多于其他竞速类游戏，有时甚至觉得本作就是一款射击游戏，只不过是加入了竞速游戏的特征。



↑这款作品有些类似于“F-ZERO”，只不过是加入了战斗的成分。其在速度方面也是毫不逊色于前者，画面的表现上也更加清新丰富，光影效果也是非常绚丽夺目。

该作是“Wipeout”系列作品的最新一作，这一系列都是以描写未来反重力飞船之间的竞速战斗为主题的游戏，而就目前看来，本作的综合素质应该是系列中最好的。高科技武器、令人难以置信的高速运行以及快节奏的音乐让玩家在掌机中体验到了充满未来科幻色彩的竞速战斗。该作最多支持8人同时游戏，玩家可以和朋友们一起与敌人的飞船展开战斗，并争取最后的优胜者。玩家在比赛中获得优胜还能够获得额外的奖励，譬如可以为飞船更换新的颜色、获得新的飞船以及会增加该系列比较经典的四条赛道。该作还支持下载扩充游戏内容的功能，玩家可以将下载的游戏资料保存在PSP的记忆棒中，然后游戏中就会增添一些新的场景、新的背景音乐和隐藏的飞船。这种下载功能可以让游戏根据你的喜好来进行改变，不但内容大大增加更突出了玩家的个性。









在本作中，飞船的速度感被表现得十分完美。其方法主要就是将整个游戏的视角做了延伸，玩家可以看到离自己飞船很远的地方，然而两边景物的向后移动又非常快，这让玩家充分体验了急速飞驰的感觉，同时又不会因为前方的可视范围短而忙得不知所措。而且这些赛道的设计也别具匠心，有时候明明是在高空的浮桥上飞驰，然而一个飞跃之后竟然又会钻入海底通道，这样截然不同的感觉同时存在于一条赛道之中的确新鲜又刺激。而且在游戏进行的初期，玩家可以控制的飞船都不是顶级的。随着你的不断挑战，会得到更多的高性能飞船可供驾驶，不仅是速度，其装备的武器以及整个驾驶的感觉都会有较大的改进。

最后值得一提的就是该作拓展功能。SCE为了使这款游戏的内容能够得到强化，专门为它开设了资料下载网站。购买到游戏的玩家都可以从网站上下载自己希望更新的数据。根据玩家选择的不同，每一款游戏都会充满了玩家的个人特色。这一点在进行多人游戏对战时尤其精彩，游戏的耐玩性大大增加。

天地之门

PSP UMD	游戏原名：天地之门			1人
	厂商：SCEI	价格：未定	发售日：2005年预定	审核中
ARPG	对应周边未定			



仙术大冒险



仙界RPG在新掌机上展开神话冒险

在04年的东京电玩展上，SCEI除了力推新掌机PSP之外，也公布了多款PSP的新作游戏，其中有一款动作RPG“天地之门”得到了不错的回响。

在04年的东京电玩展上，SCEI除了力推新掌机PSP之外，也公布了多款PSP的新作游戏，其中有一款动作RPG“天地之门”得到了不错的回响。这款游戏是由日本Climax公司开发，委托SCEI发行的动作剑术RPG，描写因为双月当空，使得藏有神秘力量的“天地之门”将要开启，觊觎天地之门力量的邪恶势力因此蠢蠢欲动。玩家则扮演负责守卫天地之门的少年剑士真部，结合四圣兽的力量保护天地之门免于邪恶势力入侵。游戏将以动作+战略的方式进行，玩家操纵共同守卫天地之门的师兄妹真部与水灵，手持双月剑对抗蜂涌而来的敌人，除了有类似《真三国无双》般的大魄力战斗乐趣之外，收集四圣兽力量后还会觉醒新的能力，施展更强力的剑术与气功术攻击。





游戏中的世界处于一望无际的海洋中，一共有着九块大陆，位于世界中心的“央卦”是一块有着东洋风的大陆，被称为“武门”的五个武术集团统治着这里。但某一天，从西方大陆“西马”来的“异形之武臣”开始对央卦展开了侵略，在五大武门的奋战之下，终于将“异形之武臣”与某个“钥匙”一同封印在了央卦，但和平并不会永远持续下去……



←游戏开始部分的一个场景，男主角真部正在与几位村民交谈收集情报。

仙 人

天 神



→看屏幕左上方由于瀑布下落溅起的水花所形成的美丽彩虹。

主人公真部本是东方青龙门的弟子，由于偷看了秘传书而被逐出师门。女主角水灵是真部的师姐，由于青龙门遭受到中央麒麟门的袭击而惨遭灭门，身为最后幸存者的她也就背上了下任门主的宿命。无依无靠的水灵只好找到了原来的师弟真部，而真部也在养父的鼓励下决定探寻武学的极意，修得父亲留下的幻之秘剑“三盘剑”，与水灵一起再兴青龙门。两人就此踏上了神奇的旅程……

本作的世界设定相当广阔，从田园到村镇，每一处场景都描绘得十分细致，五大武门的城堡设计极有气势，令人过目不忘。玩家在游戏中可以装备众多的武学秘籍，然后通过不断地战斗就会提升该门武学的等级，增强自己的能力。

NAMCO游戏博物馆

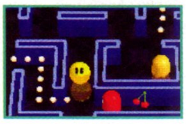
PSP UMD	游戏原名：NAMCO MUSEUM			1-4人
	厂商：NAMCO	价格：3990日元	发售日：2005.2.24	全年龄
杂烩	记忆容量512KB			



重现经典的一刻

相信老资格一点的玩家们都会对NAMCO早期推出的那些经典街机作品记忆犹新吧，那可是陪伴着我们度过了无数美好时光的老伙伴呀！现在，为了让玩家们再次体会那种感动，NAMCO公司综合了自己的几款经典街机作品，并对其中几款进行了改编，推出了这款“NAMCO”博物馆，下面就让我们来看看原创版与改编版的不同吧。

吃豆先生



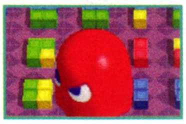
1981年发售，在日本国内以及全世界都引起了热潮的超经典游戏，在迷宫中一边吞吃豆子一边躲避敌人的可爱形象吸引了不少女性玩家的眼光，而吃到力量之实后的攻守逆转的畅快感令男性玩家们为之陶醉。

GALAGA



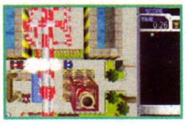
1981年发售，游戏方式类似于GALAXIAN，本作第一次将火力提升系统引入了射击类游戏，可说是为之后的射击游戏指引了方向。

吃豆女郎



1981年发售，作为“吃豆先生”的续作在美国登场的游戏作品，基本规则与前作相同，但绑着蝴蝶结的可爱形象更胜吃豆先生。

拉力X



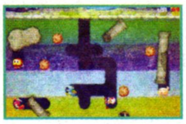
1981年发售，采用了当时具有划时代意义的4方向卷轴系统，画面表现力令人惊叹。一边用烟幕迷惑对手，一边收集路上的旗子，紧张刺激的感觉迷倒了不少玩家。

GALAXIAN



1979年发售，超越当时技术能力的爽快射击游戏。

DIG DUG



1981年发售，虽然游戏规则很简单，但却充满了战略性，游戏角色也相当富有魅力。

原创版的特征



PSP版本的“NAMCO博物馆”中收录了“吃豆先生”、“GALAGA”、“GALAXIAN”、“吃豆女郎”、“DIG DUG”等原创版本的老游戏，令人怀念的画面将会勾起玩家们的美好回忆。此外，游戏中不仅完美再现了街机版游戏的氛围，还可以进行纵画面的游戏，充分地体现了PSP宽屏幕的优势。

改编版的特征



除了完全再现街机版游戏的风采外，“NAMCO博物馆”中还收录了几款老游戏的改编版。与老版本相比，改编版在原作的基础上增强了对战与协力要素，可以使用PSP的无线LAN实现多人同乐。此外，参与游戏的玩家手中的PSP会显示各自的专有画面，与全员共用同一画面的其他多人游戏有着不同的乐趣。

伊苏 纳比斯汀之方舟

PSP UMD | 游戏原名：YS THE ARK OF NAPISHTIM | 1人
厂商：KONAMI | 价格：3990日元 | 发售日：2005年春 | 全年龄
RPG | 对应周边未定

提起“伊苏”系列，相信很多玩家都对此系列有着很深的感情吧？在推出了PS2移植版后，“伊苏 那比西提之柜”又将转战PSP主机，在索尼的当家掌机上再演美丽神奇的传说！



STORY

系列一贯的主人公、阿多尔与多吉乘坐着托莱斯·马里斯号前往西方的“卡南的大漩涡”，目标则是传说中的秘宝。在他们马上就要到达目的地时，突然遭到了穆伦舰队的炮击，阿多尔他们只好选择了冲进了大漩涡。在漩涡中，船体剧烈地摇晃着，在船长的女儿特拉即将坠落大海的瞬间，阿多尔将她拉了回来，但他自己却被卷入了炮弹爆炸的暴风之中，被抛进了漩涡，当他醒来时，已经到了一个神秘的小岛……





←红头发似乎已经成了伊苏系列男主角们的标志性造型。作为一款优秀的动作角色扮演游戏系列，伊苏不论是在家用机还是掌机上都有着相当的人气。



→秉承了系列一贯的传统，大魄力的BOSS战当然也是必不可少。了解其行动规律之后就会好打得多。

POWER





—— 系列历史 ——

伊苏——1987年6月21日；伊苏2——1988年4月22日；伊苏3 WANDERERS FROM Ys——1989年7月21日；伊苏4 MASK OF THE SUN——1993年11月19日；伊苏5 失落的沙之都——1995年12月29日

追击武力

PSP UMD | 游戏原名：Pursuit Force | 未定
厂商：SCEE | 价格：未定 | 发售日：2005年预定 | 审核中
ACT | 对应周边未定



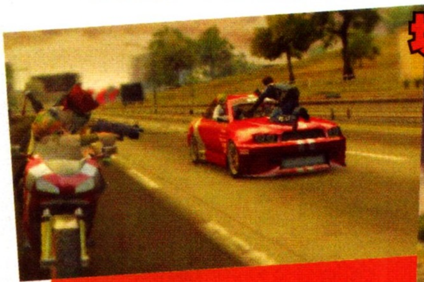
超暴力动作游戏紧急发表！

本作是由SCE欧洲代理，由BigBig Studio负责游戏开发的PSP动作全新作品。游戏强调高度的自由以及火爆的枪战，并且在画面表现上将有效地利用PSP强大的机能，充分发挥实力，让玩家在手掌上即可体验到这样精彩的作品。

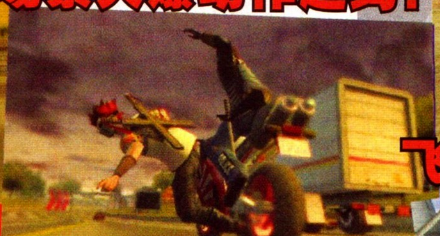
在这款游戏当中，玩家将扮演一名新上任的警察，而对手就是在城市中为非作歹的犯罪团伙。毫无疑问，本作在构思上与现在正流行的暴力动作游戏很相似，同样的高自由度，同样的暴力血腥，只不过不同的是这次我们是要在掌机上玩到这样的成人级别的作品。而以前，绝对是想都不敢想的。

本作一经发表，就引起广泛关注，在PSP版即将发表的前夕，这款游戏的出现无疑吸引走了相当多人的目光。

场景火爆动作超绚！



↑游戏中将会出现大量街头飞车的精彩场面，而掌机上不仅不会出现大家想象的拖慢现象，相反，在处理这些复杂的画面时，PSP显得十分轻松，机能可见一斑。



↑游戏中的动作场面众多，难度也很高，即便是作为掌机作品也会让玩家玩得手心冒汗。这样紧张刺激的游戏在掌机上实在少见。

玩转各种暴力手段 血腥变态小菜一碟



飞车大战！



PSP 发售表

SCHEDULE



发售日	游戏名称	游戏原名	类型	厂商
2004年发售				
4.1	★三国志V	三国志V	SLG	光荣
4.7	WIPEOUT PURE	ワイプアウト ピュア	RAC	SCEI
4.21	★首都高BATTLE	首都高バトル	RAC	元气
4.28	彼岸岛	彼岸岛	ETC	NOWPRO
5.26	INTELLEGENT LICENSE	インテリジェント ライセンス	PUZ	NOWPRO
5月预定	宇宙侵略者POCKET	スペースインベーダーポケット	STG	TAITO
2005年春预定				
	在遥远的时空中 彩绘手箱	遥かなる時空の中で 彩絵手箱	RPG	光荣
	★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
	机动战士高达 for PSP	机动战士ガンダム for PSP	SLG	BANDAI
	CODED ARMS	コーデッドアームズ	FPS	KONAMI
其他				
	Zooo	Zooo	AVG	SUCCESS
	怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	魔界战争	魔界ウォーズ	S・RPG	日本一SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山卡MAX PSP	山卡MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP　クラウン	SLG	ATLUS
	TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
	幻侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GLOBAL A ENTERTAMENT
	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
	战国CANNON	战国キャノン	STG	彩京
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战帕青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	天地之门	天地の门	A・RPG	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜！ 帕青哥宣言	どこでも乐胜！パチスロ宣言	SLG	TECMO
	炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	天诛	天诛	ACT	FROMSOFTWARE
	川钓系列	川のぬし钓りシリーズ	SLG	MMV
	牧场物语	牧场物语	SLG	MMV
	AN AVARLCLOUS EMPUSA!	ほしがりエンプーサ	AVG	TAKUYO
	ぷらすぷらむ2 again	ぷらすぷらむ2 again	ETC	TAKUYO
	CRISIS CORE －FAINAL FANTASY Ⅶ	CRISIS CORE －FAINAL FANTASY Ⅶ	A・RPG	SQUARE・ENIX


SONY
HOME
VOL
PSP
SELECT
START
POWER
HOLD
所有游戏在这里集结


NINTENDO DS
NINTENDO DS™
NINTENDO DS
MIC
SELECT

新奇的双屏设计!!

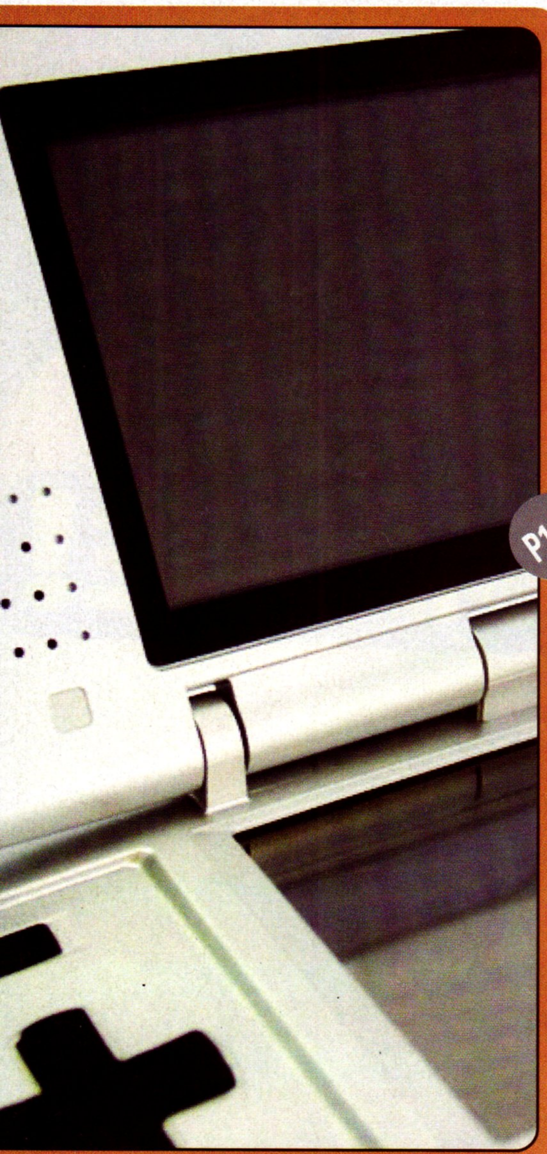
带来不同以往的游戏感受!
专为喜欢另类的你而诞生!



尺寸	宽84.7，长148.7，厚28.9（毫米）
重量	275克（含电池）
主要处理器	ARM946E-S(67MHz)
闪存记忆体	指令闪存8KB，资料闪存4KB
TCM	指令闪存8KB，资料闪存4KB
附属处理器	ARM7TDMI（33MHz）
主记忆体	容量　4MB
ARM7/ARM9共用记忆体容量	32KB（16KB×2）
ARM7专用内部工作记忆体容量	64KB
视讯记忆体容量	656KB
屏幕	3英寸半透反射型TFT彩色液晶屏，下屏支持触摸
屏幕解析度	两个独立的256×192屏幕
颜色数	26万色(R:G:B 各 6bit)
背景卷轴	最大4面
动画拼合角色数	最大128个
座标转换能力	每秒最大四百万顶点
多边形描绘能力	每秒最大12万个多边形
像素填充率	每秒最大三千万像素
音效功能	16通道PCM/ADPCM(可设定为PSG音源，最多8通道)
麦克风输入功能	允许
无线通信	以IEEE802.11为基础设计的独家规格，支持最多16台主机联机
电力	运行游戏6-10小时，对应休眠模式

标准掌机2005典藏

NDS CONTENTS



NDS本体解说

NDS主机外观印象

双屏 触摸 麦克风

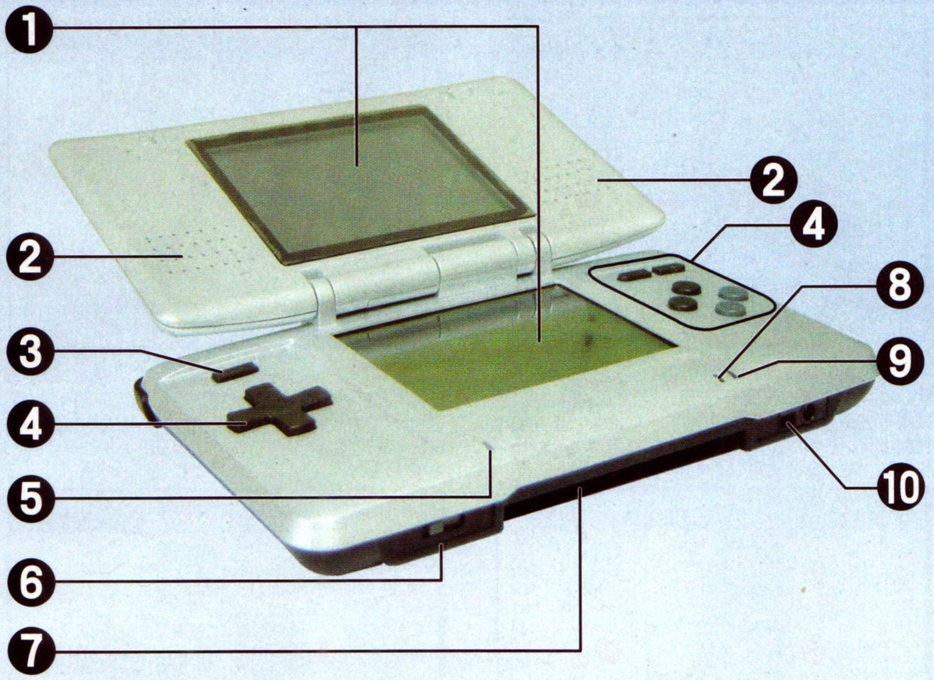


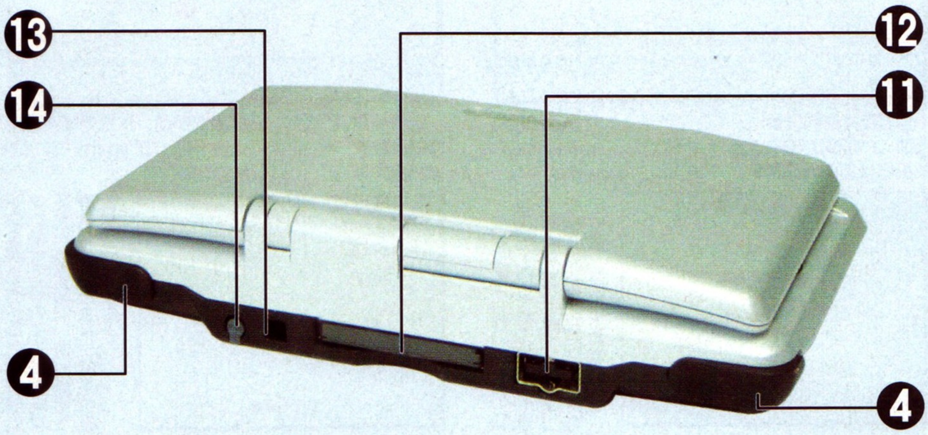
相较于2004年E3展上公布的造型来看，重新设计后的NDS的确有了很大的改观。实物拿在手里的感觉也是相当不错，主机外壳用料很精致，光滑并且不容易脱手。由于是翻盖式的设计，为了尽量节省体积以及从主机整体外观上来考虑，除了两旁的L、R键外的其他按键只好牺牲了一点，不得不稍微降低了些许高度。按键的感觉和GBASP差不多，虽不似GBA那样弹性十足，习惯之后还是不错的。作为NDS最大卖点的触摸屏自然少不了专用笔的支持，随主机一共附赠了两枝笔，在主机背部有一个专门用来放笔的小插槽，拿放都十分方便。虽然笔的体积不大，但其设计也充分体现出了任氏的体贴：握在手里感觉很舒服，笔尖做得刚好，既能充分保证接触触摸屏时的精确度，又不会因为过尖而对其造成损伤。

首发NDS采用的都是统一的上方金属银，下方黑色的外观，格调与SP颇为相似，既流露出时尚的气息也充分表达出了个性十足的鲜明特色。这次的两块液晶屏幕仍然采用的是背光式设计，光源从屏幕的两侧发出，整体感觉亮度很足，游戏发色柔和鲜明。拿同一盘GBA卡带做测试，可以明显看出在NDS上要比在SP上还要清晰许多，长时间游戏的玩家也不会轻易产生视疲劳。

似乎随着主机性能的增强，其体积方面的“增强”也有不可避免之势，不过为了将双屏的设计发挥到底，体积上的一些牺牲还是可以让人接受的。虽然一般情况下要想将其揣进衣服兜里随身携带困难了点，不过买个便携式专用小背包就可以轻松解决携带问题。

于2004年11月21日首发的美版NDS主机包装中，包含NDS主机一台（内含可充电锂离子电池，内建系统管理程式与《涂鸦聊天室》），触摸笔两枝（主机内安置一枝，另一枝为预备），主机吊带一条，NDS专用AC变压充电器一个，还有《银河战士》的试玩版。





主机各部分详细说明

❶ **液晶屏幕（上屏幕、下屏幕）**
具备26万色显示能力，大小为3英寸的半透过反射型TFT彩色液晶显示屏。而且下屏幕为轻触式构造。

❷ **立体声喇叭（左右各一）**

❸ **电源键**

❹ **操作键**
（十字键、A键、B键、X键、Y键、L键、R 键、开始键、选择键）

❺ **麦克风**
可以进行声音输入用，在玩一些以声音和吹气等方式操作的游戏时使用。

❻ **音量调节钮**

❼ **GBA卡带插槽**

❽ **休眠指示灯**

❾ **电源指示灯**

❿ **耳机连接端子**
可以连接GameBoy系列专用立体耳机或其他品牌的立体耳机。

⓫ **AC adapter连接接合器**

⓬ **DS卡插槽**

⓭ **皮带挂钩**
可配备NDS专用触摸指套。

⓮ **触笔插槽**
在不使用触摸笔时可以将其放在里面收藏。

个性设置性格张扬

NDS系统解说



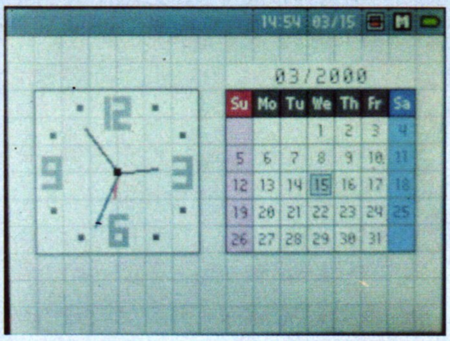
NDS操作系统概述

NDS不但外形像一款PDA，就连其中的操作系统也都相当细致，与专业PDA有一拼呢。开机以后上屏中会有醒目的NintendoDS的标志，下屏幕是注意事项，美版主机的注意事项是英文，而在12月2号发售的日版则换成了日文。点击下屏幕进入系统主界面。第一次开机时要先进行个人设置，分别是系统语言、用户名、背景色、当前日期时间、用户生日。NDS提供了六种系统语言，分别是英语、德语、法语、西班牙语、意大利语、日语，用户名最多能输入10个字符，背景色有16种可选，设置完毕后系统自动关机并保存设置。

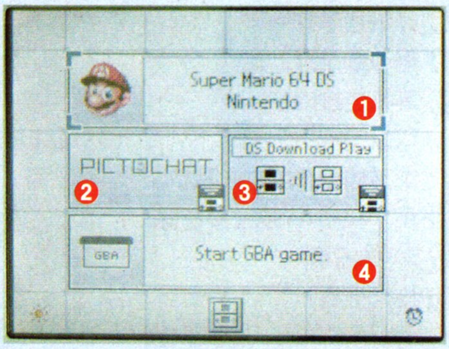
再次开机进入主界面，上屏幕是时钟和月历，下屏幕是主菜单，从上到下分别可以选择开始NDS游戏，进入涂鸦聊天室（Pic to Chat），下载NDS游戏（用于一卡多人联机），开始GBA游戏。NDS是不支持以下游戏和周边配件的：GB游戏卡，GBC游戏卡，GB或GBA的通讯连接线，GBA的无线联机，GBA的E-CARD，GC连接GBA的通讯线，GB打印机，GB照相机。最下方的三个小图标分别是背光开启/关闭，系统设置，闹钟，NDS的背光亮度是不能调节的，两个屏幕亮度都非常均匀，比SP的前光效果要好。

系统设置中包括选项、时钟、用户、触摸屏检查四项，选项设置中可以更改系统语言设置、调整玩GBA游戏时的屏幕设置（默认为上屏幕）、更改启动模式。启动模式为手动模式时，手动选择主菜单中的选项，更改为自动模式时，自动进入游戏（NDS游戏优先于GBA游戏），没有卡带时进入主菜单。时钟设置中可以更改当前日期、时间、设置闹钟。用户设置中可以更改用户名、生日、背景色，还能记录最多18个字符的信息。触摸屏检查则是用来检查触摸屏灵敏度的。

NDS操作界面详细图解



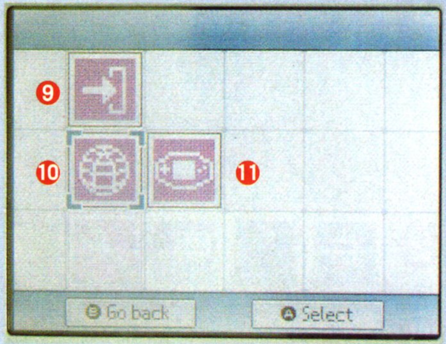
↑开机后如果不马上进入游戏的话，上屏中就会显示当前的时间和日期。



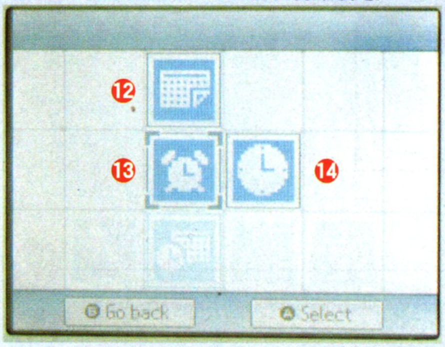
↑这是开机后下屏所显示的画面。1为进入NDS游戏，2为启动聊天功能，3是开启游戏联机对战，4就是选择GBA游戏。左下角的太阳标志是开启或关闭屏幕背光，右下角的闹钟标志是设置闹钟的快捷方式，而中间正下方的NDS标志就是进入系统菜单。



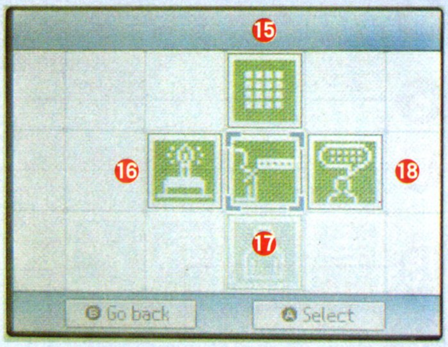
↑选择进入系统菜单后就会出现这个画面。5为基本设置，6为时间设置，7为用户设置，8为触点检测。按A键或用笔去点击图标就可以进入下一级菜单，当完成所有的设置之后按B键或点击图中的“Quit”就会推出系统菜单，不过需要重启NDS才能完成系统设定。



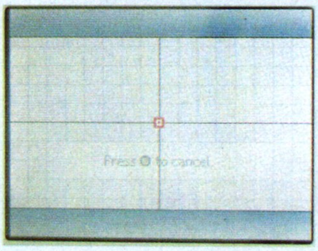
↑这是进入基本设置后出现的三个选项。选择9是设置开机后直接运行游戏或关闭这项功能。10是选择系统的语言，共有6种可以更换。而在11中，玩家可以选择上屏或下屏作为运行GBA游戏的显示屏。



↑这是选择时间设置出现的三个选项。12是设定日期的选项，13是设定闹钟的选项，闹钟只有在开机时才有效，关机后该功能自动消除。14是时间的调整。



↑选择用户设置后会出现4个选择项。15是更换系统菜单的颜色。16是编辑自己的生日。17是编辑用户自己的姓名。18是记录个人信息的选项。



←这就是触点测试的画面。玩家用笔去点屏幕上标示的位置即可测试触点准确与否。不过该模式并不能调整触摸笔的感应位置，只用来测试。



←这是开机时下屏显示的健康安全警告，可见任天堂对玩家还是比较关心的。这时点击下屏幕就可以进入NDS的系统设置菜单进行操作。

NDS通信使用



无线的乐趣 带你领略

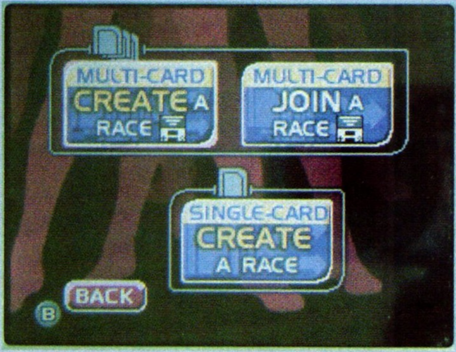
在拿到主机之前，谁也没有想到NDS的聊天机能会做得这么好。在一定范围内只要有其他NDS处于开机工作状态，那就不需要任何复杂的连接设定，直接可以开始聊天。其功能可要比很多流行的聊天软件都要强，光是其传输速度和简便的输入方式，就绝对值得大家一试。什么？你说NDS只能打日语和英语？谁会用键盘啊！用触摸笔画出来的岂不是方便得多，而且完全可以自由发挥，无论是写字也好，画画也罢，只要是你想传达的感情都可以用笔把它画出来然后发给对方。虽然NDS的通信功能受距离的限制，但根据测试，在相隔十数米以上并有两道密封门的干扰下，依旧是照聊不误，传输速度还不慢，而且支持最多64人同时聊天，强！

在人们的印象中，聊天似乎一直是网络游戏的专利，然而这次NDS的出现完全打破了这个传统观念。无线通信功能不仅可用于游戏的对战，同样也可拿来和其他玩家聊天，PICTOCHAT的软件内置化似乎也是众望所归。聊天的功能简直是游戏之余最大的消遣！不过话又说回来了，至于聊天功能究竟有多少实用价值，的确是值得考虑。因为NDS在国内的普及量还不够大，没人和你聊的话，这个功能就是个鸡肋。而且因为受到距离的限制，聊天的两个人不能离得太远，这都是在现实中应用到这一功能时所遇到的阻碍。当然了，没有人买NDS是为了通讯用，多了这个功能体现出任天堂真的在费劲心思地挖掘掌机可能实现的用途，仅这一点就值得嘉奖！

说了半天聊天功能，无线通信对战当然也不能不提。相对于以前的连线对战来说，无线联机的确要方便太多了。没了连接线的距离限制，现在玩家们只要相距在规定距离之内便可以随意联机对战。而且NDS内置无线通讯能支持一卡多人和多卡多人这两种通信模式，非常方便而且经济实惠。无线通信现在是大势所趋，NDS作为新一代掌机当然会把这一功能发挥到极致。

聊天通信功能图解

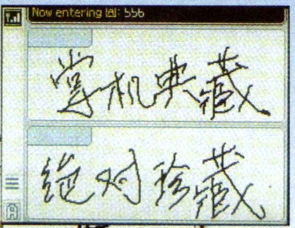




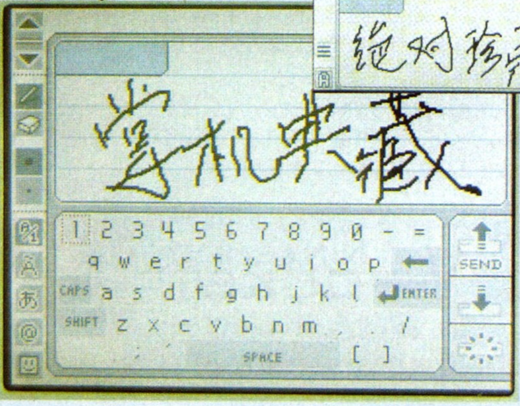
←由于每一款游戏的多人对战画面都不相同，这里也就无法一一介绍了。在一卡多人游戏时，插有游戏卡带的主机会首先选择开始为其他主机传送游戏资料，而其他的主机只要选择接受就行了，一般完成通信的时间也是有长有短，主要看传送数据的多少，以及参加的人数。



↑在开机后选择“PICTOCHAT”即可开始聊天功能。玩家首先选择“聊天室”，通过这个画面，玩家可以查看到底有多少人在附近使用这一功能，并决定与谁开始聊天。

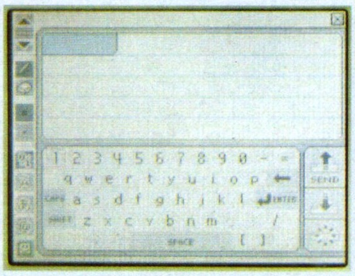


→这是上屏中显示的画面，所有的聊天记录都会显示在上屏当中。同时屏幕最左上方还会显示当前的信号强弱。



←这就是在下屏直接书写的效果，因为受到线条粗细的影响，如果选择粗线条则只能写几个字，选择细线条可以写一句比较长的话。





←选择好一个聊天室之后就会进入这个信息编辑画面。下面的键盘是供你输入字符的，玩家也可以直接在键盘上的空白处直接写字或是画画。屏幕左侧的小图标都是编辑功能选项，从上到下依次为上翻页、下翻页、手写功能、橡皮、粗线条、细线条、英文或数字输入、法语或德语等外文字符输入、日文输入、符号输入、图标输入。键盘右侧的三个图标从上到下依次为：发送信息、复制上一条信息和删除当前编辑的信息。



用NDS运行GBA游戏

NDS能够兼容GBA游戏，这对于主机发售初期是非常有利的，丰富的软件使玩家不会为没有游戏可玩而发愁。而且NDS的画面效果要远远好于GBASP，用它玩以前的GBA游戏也会有不一样的感受。不过由于NDS和GBA的屏幕分辨率不同，因此在显示游戏画面时屏幕的四周都会有一定的空隙，不过画面虽然变小了可是反而显得精细了许多。另外NDS上下两个屏幕都可以作为玩GBA时的显示屏，只要玩家在游戏之前现在系统菜单里设置好就可以了。

就目前的情况看来，用NDS玩GBA游戏还没出现过不兼容的情况，而且比玩NDS游戏时要省电多了。只要卡带没有质量问题而格外耗电的话，一般坚持10个小时应该不成问题。



用NDS玩GBA游戏时由于显示效果的不同，甚至会给玩家一种在玩全新游戏的感觉，新鲜感十足。

兼容NDS多媒体播放器

2005年2月21日，任天堂推出了GBASP用的播放器“プレイやん”，这是一款有SD卡槽的MPEG4/MP3的播放器，同时这款播放器也可以在NDS上使用。其价格为5000日元。这款产品主要是对应GBASP，却不能在GBA上使用。虽然这个播放器能够兼容NDS，但是由于显示器的分辨率不同，因此在用NDS播放影片不能全屏显示。至于使用方法，该产品不需要任何转换软件，只需要在电脑上把影音文件拷贝到SD卡后就可以直接观看。解码器采用的是Broadcom(Alphamosaic)的VC01PXX-ES2，可以播放ASF形式的MPEG4，最大解析度可达到CIF标准（352X288），最大对应1.5Mbps数流，在播放动画时声音采用的是MONOAURAL。

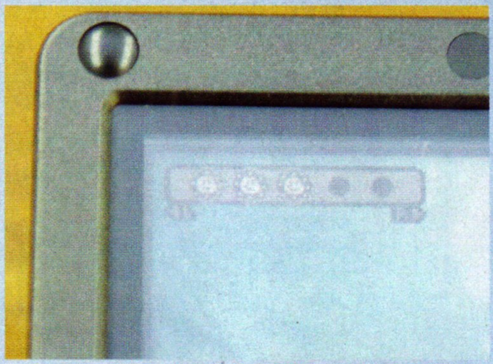
此外产品还将支持SD-VIDEO形式，像松下的DMR-E500H、DMR-E200H、DMR-E100H等型号都可以将影像录在SD卡里后播放，只是播放格式是320X240/30fps。还有就是松下的影音软件“MediaStage”中编辑出的动画也可以用这个来播放。在播放时可以用十字键的左右来进行前进和倒带，L、R键则可对画面进行5阶段的亮度调整。





其MP3功能则对应VBR，最大数流32～320kbps。能用日语显示曲名和歌手名，同样可以用按键来进行播放操作。MP3播放时还可以关闭屏幕画面。

其电池消耗大约为动画可播放4小时，播放音乐为8小时，关闭屏幕则为15小时。动画和MP3都支持在中断地点进行重新播放的功能。



↑影片画面亮度可以进行5个阶段的调整，方法就是按L和R键。



↑影像一览画面，像DVD一样，可以观看内容和决定播放段。

NDS未来有望成为PDA

最近一段时间从欧美游戏界传出消息称，任天堂正在与美国Palm公司秘密合作，准备针对掌机NDS开发一个新的周边设备。这款名为“Nintendo V-Pocket”的周边能让NDS具备一般PDA的所有功能，而且任天堂已经为这个周边申请了专利。

Palm公司是美国知名的PDA厂商，本次决定为NDS新掌机设计新周边“Nintendo V-Pocket”，主要是看好了NDS的硬件性能。把NDS当作PDA一点都不令人意外，因为NDS最大的卖点在于具备触摸屏，

NINTENDO V-POCKET

而现在的PDA也大多把触摸屏当作必备功能。通过触摸屏，NDS能够顺畅地输入文字、执行各类应用软件，加上Palm系统对硬件要求又不高，对NDS稍加修正使其变为PDA也是不无可能。

目前得知的这款周边能够提供游戏以外的功能包含文字处理、影音播放、无线上网以及运行数百种Palm软件等。传闻还说任天堂将在今年5月的E3展上正式公布这项周边的具体内容，到时玩家们就可以一睹其庐山真面目了。



↑这是MP3的播放画面，每个曲目都有相关情报的详细表示。

包括最新商品在内的29种周边,使用方法一目了然!

NDS掌机用周边商品系列 完全目录&审查

perfect catalog & review



现在，多数店里都摆着许多NDS的周边商品。NDS柜台如今已是琳琅满目，热闹非凡。这次，编辑部将对含有最新商品的29种周边进行介绍，并且对所有发售中的商品进行审查。这是个很方便的购物指导大特集哦！

目录&审查 阅读方法

❶实际商品的照片（有不同种类的颜色时会予以注明）❷包装（若包装还未公布则标注“NOW MAKING”）❸商品的注目点 ❹编辑部对商品进行实际使用后的感想，各项目中都以5颗★为满分，评分是以编辑部成员的主观印象为基准进行的。实际购买商品时仅以资参考。





收纳主机&周边机器用商品14种

用来收纳NDS主机,防止其受到伤害的袋子和手包。其种类十分丰富!推荐购买那些带有装周边机器用的副兜以及挂钩的商品。

附送两个有用小附件的便携袋

NDS专用便携袋DS黑 モバイルポーチDS





制造商：MORI TOYS

发售日：2004年12月2日

价格：945日元

注目点

（1）使用了不易划伤NDS的法国呢绒为材料

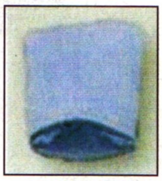
（2）大型提手

（3）附送屏幕清洁手袋

（4）带有可以装一块NDS卡的副兜



↑提手



↑屏幕清洁手袋

试着用了用！ *editor's review*

袋子本身非常轻，大小恰好可以容纳主机。提手上有穿带子用的孔，设计十分周到。可以将手指伸进去拿的屏幕清洁手袋使用起来很方便，附件内容可谓充实。

外形设计：★★★

收纳性：★★★★

附件充实度：★★★★★

温柔守护NDS主机的网状结构

3D网式NDS护套

制造商:KEYS FACTORY

发售日:2004年12月2日

价格:1380日元

备注:有黑、白两种颜色



↑白

注目点

（1）对NDS十分体贴的立体网式结构

（2）前兜里可以装周边机器

（3）附送的袋子可以用来装AC适配器

↓黑





试着用了用！ *editor's review*

袋子本身非常轻。装NDS主机时空间感觉略有余地。3D网的触感不错，耐冲击性看上去也很好。附送的袋子大小恰好可以装入AC适配器。也可以用来装其它东西。

外形设计：★★★★

收纳性：★★★★★

附送袋子的使用性：★★★★

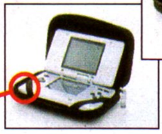


↑就像这样。附送的袋子恰好可以装入AC适配器。

设计简单明快的携带盒

NDS专用软盒


↑灰


↑黑

防脱带

制造商：LOAS
发售日：2005年1月25日
价格：开放价
备注：有黑、灰两种颜色

注目点
（1）使用低弹性合成橡胶
（2）双向拉链
（3）设有防脱带

试着用了用！ *editor's review*

厚度不大，硬橡胶具有适度的弹性，感觉很高级。由于设有防脱带，即使晃动盒子，主机也不会掉出来。

外形设计：★★★★
收纳性：★★★★
脱落防止程度：★★★★★

为NDS量身定做的“大人用”手袋

NDS专用软袋


←白


→黑

制造商：LOAS
发售日：2005年1月20日
价格：开放价
备注：有黑、白两种颜色

注目点
（1）材料是柔软的合成皮革
（2）袋口锁封闭牢固

试着用了用！ *editor's review*

外侧的合成皮光滑柔软，不易弄脏。设有袋口锁，不必担心主机会从张开的袋口里掉出来。

外形设计：★★★★
收纳性：★★★★
材料柔软度：★★★★

拥有三种携带方法的袋子

活动袋DS



↑黑

→蓝

制造商：KEYS FACTORY
发售日：2004年12月2日
价格：1580日元
备注：有黑、蓝两种颜色

注目点
（1）背带可以调节成“斜挎”“单肩”“手提”三种长度
（2）前兜里可以装ＡＣ适配器等东西

试着用了用！ *editor's review*

利用安装简便的背带就可以根据用途改变携带方法。大型的前兜也非常好用。

外形设计：★★★★
收纳性：★★★★
活动程度：★★★★★

NEW 收纳性优秀的可爱手包

NDS专用便携提包DS口袋妖怪

制造商：MORI TOYS
发售日：2005年4月2日
价格：1995日元

NOW MAKING



注目点
（1）主机和卡全可以放进去
（2）有小卡比、阿加莫和皮卡丘的刺绣
（3）反光贴面，提高使用者的安全性

带有“口袋妖怪”图案的可爱口袋

NDS专用便携袋DS口袋妖怪



→蓝

→橙

制造商：MORI TOYS
发售日：2004年12月30日
价格：1050日元
备注：有蓝（皮卡丘）、橙（阿加莫）两种颜色

注目点
（1）与“NDS专用便携袋DS黑”拥有相同性能
（2）有皮卡丘（阿加莫）的刺绣

NEW 可以容纳很多东西的高满意度口袋

集合手袋DS


→黑

制造商：HORI
发售日：2005年3月上旬
价格：819日元
备注：有银、黑和蓝三种颜色

NOW MAKING

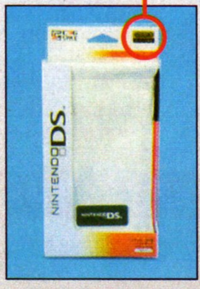

←蓝

←银

注目点
（1）设有可以装两块NDS卡的小口袋和可以装许多东西的大口袋
（1）背面设有摁扣式背带

认证标志是“安心”的证明

Nintendo ライセンス商品



这次专辑中介绍的都是“任天堂正式认证商品”，也就是通过了任天堂的品质检查和发售认证的商品。这些商品通过了严格的审查，品质是有保证的。正式认证商品都带有认证标志，检查一下吧！



→便宜的非认证商品也有很多……为了追求质量，还是选择认证过的商品吧。



←银



利用方便的附件实现多种用途

复合袋DS

制造商：HORI

发售日：2004年12月2日

价格：1344日元

备注：有银、黑和蓝三种颜色

注目点
（1）设有可以装NDS卡等东西的口袋
（2）设有装预备触笔的收纳袋
（3）附有背带和带环


黑 蓝

利用带环及背带

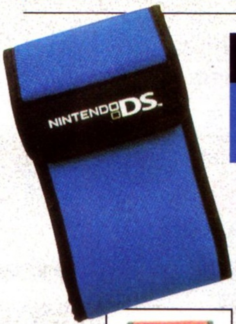


可以把它挂在各种地方

试着用了用！ *editor's review*

没有背带、带环和皮带钩，可以根据用途变更携带方法，自由度值得称道。内侧分别为触笔、NDS卡、GBA卡带以及A C适配器设计了专用的副兜，收纳性非常高。是一款性能优秀的商品。

外形设计：★★★★
收纳性：★★★★★
便携性：★★★★★



↑蓝

橡胶制的耐冲击口袋

防冲袋DS




←红

制造商：AGATSUMA娱乐

发售日：2004年12月2日

价格：1344日元

备注：有蓝、红两种颜色

注目点
（1）抗冲击性很强的低弹性橡胶
（2）内侧附有可当挂钩用的皮带环

试着用了用！ *editor's review*

这一款是只能装入主机的简单式样，比起其他便携袋来拥有更简练的外观。NDS主机可以非常合适地收纳在里面。拥有一定厚度的聚氨酯橡胶可以很好地吸收冲击，安全性非常高。

外形设计：★★★
收纳性：★★★
耐冲击性：★★★★★

NOW MAKING

NEW 限定发售的装备

《愿为你而死》DS盒



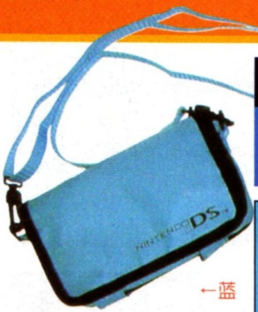
制造商：SEGA

发售日：2005年3月24日

价格：1260日元

备注：SEGA直销的，(http://segadirect.jp/)的限定发售商品。存货卖完后销售行动就会终止。

注目点
（1）以女孩的身影为图案的漂亮外观
（2）非常适合成人女性!?



←蓝

可以背在肩上带着走的横宽背包

便携口袋DS・B型

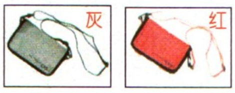


制造商：三英贸易

发售日：2004年12月2日

价格：1050日元

备注：有灰、蓝和红三种颜色


灰 红



注目点
（1）打开扣上都十分方便的粘扣
（2）3个小兜可以放NDS卡以及周边机器

试着用了用！ *editor's review*

空间有余地，NDS主机很容易放进去。横长的外形和背带组合起来，外观非常潇洒。因为在包的内侧和背包盖下面都设计了副兜，收纳性也很高。

外形设计：★★★★
收纳性：★★★★
粘扣的简便程度：★★★★



→蓝

可以背在肩上带着走的袋子

便携口袋DS・A型



制造商：三英贸易

发售日：2004年12月2日

价格：1050日元

备注：有灰、蓝和红三种颜色


←灰 ←红

注目点
（1）附有长度可调的背带
（2）设有可装DS卡及触笔的兜

试着用了用！ *editor's review*

容纳NDS主机空间略有余地。附带的带子长度可以调节，基本上是比较适合小朋友的长度。副兜的大小勉强可以放入适配器。

外形设计：★★★
收纳性：★★★★
背带的使用性：★★★

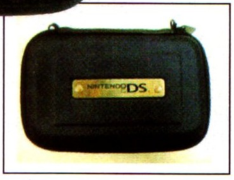


↑黑



充满成人气息的人造革机盒

贝壳包DS


→蓝

制造商：KEMCO

发售日：2004年12月2日

价格：1260日元

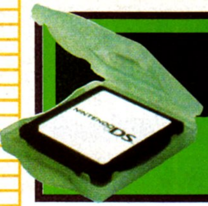
备注：有黑、蓝两种颜色

注目点
（1）人造革制，方便携带，不易打滑　（2）镶有刻着NDS商标的金属牌

试着用了用！ *editor's review*

外壳较硬的盒子。虽然只能收纳NDS主机，但空间绰绰有余。虽然雅致的外观很讨人喜欢，但还是希望能够追加对周边机器的收容能力。

外形设计：★★★★
收纳性：★★
成人气息：★★★★★

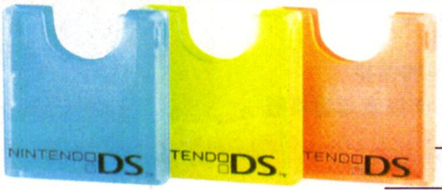


收纳NDS卡用商品7种

为了不弄丢那些小巧的NDS卡,还是把它们放在盒子里保管为好。有可以放许多的,也有只能放一块的。根据需要来选择吧!

NEW 可以把卡从上面轻巧放入的卡盒三件套装

NDS卡套・横插式



NOW MAKING

制造商：HORI

发售日：2005年3月下旬

价格：315日元

备注：蓝、红和黄色的三件组

注目点

（1）简单明快的横插式卡套,放卡取卡都非常简单

（2）美丽的三色半透明套装

NEW 带盖的卡盒三件套装

NDS卡套・普通式



NOW MAKING

制造商：HORI

发售日：2005年3月下旬

价格：315日元

备注：蓝、红和黄色的三件组

注目点

（1）海绵垫可以缓冲掉落时的冲击

（2）开闭式的盒盖可以抵御污渍与灰尘

收纳量很大的漂亮盒子

集装卡匣4+

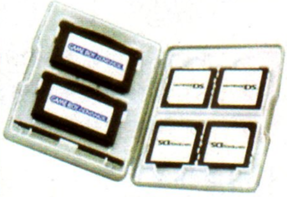


制造商：KEYS FACTORY

发售日：2005年1月27日

价格：680日元





注目点

（1）新颖结实的外部结构

（2）可以收纳NDS卡4块，GBA卡带2块和触笔1枝

试着用了用！ *editor's review*

有光滑感的外包装显得十分漂亮。收纳性很高，但是放进去的东西不太容易拿出来是个缺点。

外形设计：★★★★★
收纳性：★★★★
取出的容易程度：★★

NEW 一张CD的空间可以容纳4块NDS卡

NDS卡匣・CD盒型



制造商：HORI

发售日：2005年3月下旬

价格：368日元

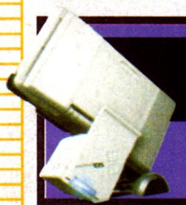
NOW MAKING

注目点

（1）可收纳4块NDS卡

（2）CD盒的尺寸，与NDS卡的包装外观相同

（3）可收纳1枝预备触笔



充电用商品2种

给NDS充电用的工具。曾为GBA-SP开发充电工具的KEYS FACTORY这次又公布了两种商品。



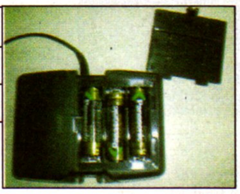
可用3节5号电池给NDS充电

充电小子DS

制造商：KEYS FACTORY

发售日：2005年2月10日

价格：2580日元





注目点

（1）装入3节5号电池充电100分钟，可以玩4个小时

（2）通过指示灯的闪烁来表示充电结束&更换电池信息

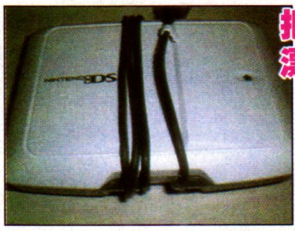
外出时如果没电了……



←外出及移动时如果NDS没电了，就使用这个吧。在电车和飞机这种移动时间长又没有电源的场所，这一定是个应急的好工具。



→连接到充电小子上的时候充电就开始了。一边充电一边玩也没有问题。



把线缠上，就可以漂亮地收起来了！

←想收起来的时候，可以把70cm长的连接线缠在充电小子上。机器前后有两个缠线用的凹口，可以缠得非常漂亮，而且不易脱落。

试着用了用！ *editor's review*

因为要放入3节5号电池，总是显得有些重。外出没电时非常顶用。对于经常在外面玩NDS的人来说十分方便。

外形设计：★★★★
重量：★★★
（放入电池时：★★★★★）
满意度：★★★

可以把NDS卡整块包住的盒子

NDS专用CARD POCKET 3



↑蓝



制造商：MORI TOYS

发售日：2004年12月17日

价格：315日元

备注：蓝、黄和粉红色的三件组



→黄



→粉红

注目点

（1）进行了防静电加工

（2）可以“喀嗒”一声关闭，对卡进行可靠的保护

试着用了用！ *editor's review*

上下盒盖盖口的边缘是圆滑的，打开非常方便。盒盖是透明的，透过盒盖可以识别标签，设计十分亲切。

外形设计：★★★

收纳性：★★★★

取出的容易程度：★★★★

NDS用商品也可以装GBA!?

由于NDS比GBA-SP横宽，所以收纳工具也比GBA-SP的要宽。因此，NDS收纳工具用来装GBA-SP实际上绰绰有余。像“贝壳包”那种只能装NDS主机的包，若用来装GBA-SP则可以连卡一起装进去。为了装SP而买NDS的周边……这种事说不定也有可能吧？



←「贝壳包」可以装GBA-SP一台外加卡带6块。



←「便携口袋DS」背面还有这样的注释……

可装2块NDS卡的结实卡盒

NDS卡舱2in



↓黑

↑白

制造商：KEYS FACTORY

发售日：2004年12月23日

价格：450日元

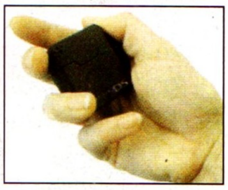
备注：有黑、白两种颜色



注目点

（1）可装入2块NDS卡

（2）进行了防带电加工，可以有效保护记忆



试着用了用！ *editor's review*

盒盖开合十分简便，把卡轻巧地放进去的时候感觉也很舒服。可以放进胸前口袋里的尺寸十分适中。

外形设计：★★★★

收纳性：★★★★

取出的容易程度：★★★★★

用3只可爱的口袋妖怪来装NDS卡吧

NDS专用CARD POCKET 3・口袋妖怪



↑蓝(皮卡丘)



→橙(阿加莫)



↑绿(小卡比)

制造商：MORI TOYS

发售日：2005年2月25日

价格：420日元

备注：蓝（皮卡丘）、橙（阿加莫）和绿（小卡比）色的三件组



注目点

（1）进行了防静电加工

（2）迅速采用了“小卡比（ゴンベ）”作为商品形象

拥有漂亮蓝色指示灯的室内充电器

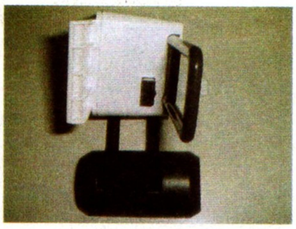
充电架DS



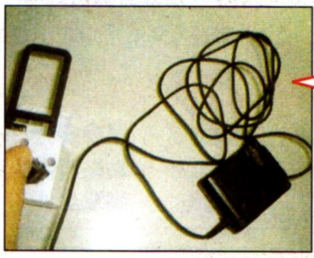
制造商：KEYS FACTORY

发售日：2005年2月24日

价格：2580日元



←从上面看的样子。



可以插AC适配器

←↓内侧的接口可以插入专用的AC适配器，在上面放上NDS就可以简单进行充电。

注目点

（1）NDS的充电接口可以严密插入

（2）通过蓝色指示灯的闪烁来表示充电开始&结束信息





试着用了用！ *editor's review*

重视室内充电机能的充电器，除了室内充电以外没有其它用途。把NDS简单地插在护架上就能进行充电，使用十分简便。与手机充电器的使用感差不多。倾斜的NDS放置方法和略显独特的外观突出了“室内”的气氛。

外形设计：★★★★★

重量：★★

满意度：★★★

蓝色指示灯：★★★★★



←活用了流行的蓝色指示灯作为充电的标志。在黑暗的地方，蓝色指示灯显得颇为神秘……



屏幕保护用商品4种

最适合对液晶屏上污渍感到在意的人的用具。4种商品的性能几乎相同。根据需要的张数和价格来进行选择吧。

粘贴简单的聚合树脂制保护膜两件套装

液晶防护DS+触摸屏防护DS



制造商：MORI TOYS
发售日：2004年12月2日
价格：840日元

注目点

（1）采用了强度优秀的高光泽薄膜
（2）新开发的聚合树脂,粘贴十分简单

试着用了用！ *editor's review*

聚合树脂粘贴十分简便，但拿下来不大容易。应该在保护膜的使用性上再下点功夫。可惜。

透明度：★★★★
粘贴简便程度：★★★★
满意度：★★★

实现了最低价的保护膜两件套装

屏幕保护DS



制造商：KEYS FACTORY
发售日：2004年12月2日
价格：650日元

注目点

（1）上方画面用：消光加工，降低反射
（2）下方画面用：硬质涂层，防止划伤
（3）保护膜的包装分了颜色，粘贴时可以简单分出上下

试着用了用！ *editor's review*

双面保护膜是应付灰尘的万全对策。带有揭开用封边，想重贴时十分方便。这种价格就可以买到两件保护膜的套装真是很便宜。

透明度：★★★★
粘贴简便程度：★★★★
满意度：★★★★★



保护贴1张+液晶屏清洁套装

太阳保护贴DS 随手揭清洁贴

制造商：JUPITER
发售日：2004年12月2日
价格：525日元

注目点

（1）特殊涂层的硬质贴膜
（2）附送用来清洁NDS主机的随手揭清洁贴

试着用了用！ *editor's review*

为了能漂亮地贴上去，厂家在保护膜的制作上下了一番功夫。清洁贴使用非常方便。想重点保护下方画面的人可以试试。

透明度：★★★★
粘贴简便程度：★★★★
满意度：★★★★



两张保护膜再送液晶保护布

液晶保护贴DS

制造商：HORI
发售日：2004年12月2日
价格：714日元

注目点

（1）上方画面用：消光层可以抑制反射
（2）下方画面用:高强度PET(聚对苯二甲酸乙二醇酯)层可以防止划伤
（3）附送擦拭液晶屏用的清洁布

试着用了用！ *editor's review*

附送的清洁布在粘贴准备时十分有用。上下保护膜的包装分了颜色，不用担心贴错。

透明度：★★★★
粘贴简便程度：★★★★★
满意度：★★★★

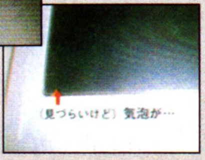
烦恼“贴不好啊--”的人一定要看看！

屏幕保护膜贴法讲座

贴上屏幕保护膜虽然好，但一旦进入空气就很难看了。想让屏幕保护膜“贴得漂亮”，最重要的秘诀就是要除去灰尘。灰尘会使空气形成气泡，成为液晶与贴膜之间显眼的污点。在“没有灰尘的场所”对屏幕进行仔细擦拭后就能贴得很漂亮了。对照右边的方法，让你的屏幕变得焕然一新吧！



←贴得好的话，你甚至感觉不出屏幕上贴了膜。



→如果失败了，屏幕上就会有鼓起的气泡，玩游戏时很不舒服。



为了消除空气渗入的原因……

仔细地擦去灰尘与污渍

就像屏幕保护膜说明书上标明的那样，应当将灰尘仔细清除。在灰尘较少的房间里，洗净手之后仔细地擦吧。使用一些商品中附送的，未使用过的屏幕清洁布，能够擦得非常干净。



为了粘贴时不让灰尘附着

在浴室进行粘贴比较好

虽然在许多场所都可以进行贴膜，但如果在家里的话，还是在灰尘最少的浴室里贴吧。在这里就不用担心灰尘会半道跑进去。像左图这样，在打扫得很清洁的厕所里贴说不定也不错。



耳机商品1种

在电车之类的公共场所也想一边欣赏游戏音乐一边玩的话，就需要使用这个了。现在发售中的商品只有一种。

套式的漂亮耳机

耳机DS





制造商：HORI
发售日：2004年12月16日
价格：1029日元



注目点

（1）套式耳机，不易脱落

（2）可以在任意场所欣赏NDS独有的立体声

与掌机珠联璧合！挂带与连接线一体化的耳机

这一款虽然不是NDS专用，但非常方便。它是HORI（ホリ）为了能让人安心携带各种便携机，特地制作的附有吊挂功能的塞式耳机。把挂带挂在脖子上玩的话，即使不小心滑落也不用担心了。挂带和耳机的连接线是一体化的，不用担心它在玩游戏的时候碍事。对于常在电车里站着玩NDS的人来说，这是一个上好的选择。

目前，市贩的耳机商品种类较多，用户的选择面也相对宽广。许多周边产品制造商出于竞争成本的考虑放弃了耳机转而开发其它产品。实际上，立体声是NDS的重要特征之一，对应主机独有的机能及外观制作出使用方便、外形漂亮的耳机，是许多用户的愿望。像HORI的一体化耳机这样将新创意与传统的使用理念结合在一起的新商品，或许能为专用周边制造商带来启发。



挂带式耳机
制造商：HORI
发售日：2005年3月上旬
价格：1260日元

试着用了用！ *editor's review*

耳套式的耳机，不用担心会掉下来。耳机本身非常轻，对耳朵的负担很小。《乐团兄弟》的玩家一定要得到。

外形设计：★★★★
音质：★★★★
佩戴舒适感：★★★★★

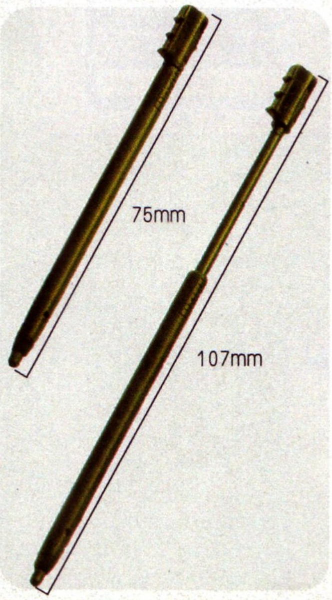


触笔商品1种

玩NDS时，触笔是不可缺少的。如今，它的新商品也登场了。这就是根据用户的呼声而制作的"变长了的触笔"。今后类似的商品还会不断增加吗？

触笔可以在30mm范围内自由伸缩

伸缩触笔DS



制造商：HORI
发售日：2005年3月下旬
价格：420日元
备注：2枝一套

注目点

（1）笔管部分可在70mm-107mm范围内收缩

（2）缩至最短长度时可以像标准触笔一样收在NDS主机里

NOW MAKING

编辑们的声音

"NDS特有的"商品从现在开始？

在这次专辑制作途中，编辑部进行了详细的内容调查。据店家反映，经过了去年12月到今年1月的销售热潮后，现在这个时期差不多已经到达了检验商品销售实力的分水岭。屏幕保护膜的销售情况非常好，许多店主机和保护膜的出售比例接近1:1。但同时许多人反映，保护膜有很不好贴的缺点。便携袋和提包方面，设有带子和带环这些背挎用配件的商品比较受欢迎。外壳比较硬的商品则相对设什么人气。现在商品的颜色主要偏向灰、黑等冷色调，一些女孩子反映希望增加一些颜色明快的商品。在年关礼季时经常和主机一起卖的便携袋和提包实际上现在销量处于下降趋势。另外，装NDS卡的用具现在基本上都是形状固定的硬质盒子，许多意见认为，随身携带时还是软质的比较好。

在这次介绍中，完成度最高的是用来收纳主机的商品。这是因为在GB、GBA等现有主机的销售过程中，收纳用商品的技术经过不断积累，已经确立了较高的制作能力。NDS发售当天推出了许多高质量的商品，就是出于这个原因。

相对的，从现在开始会大量面世的，大概是"触笔"之类与NDS机能直接相关的商品。现在，已经有许多人拿到了NDS主机，差不多也是"如果有这种NDS相关产品的话……"的呼声传到制作者耳朵里的时候了。同时，制作者们通过研究，也差不多到了"做出这种商品的话，NDS会更好玩！"的阶段了。像左边的"伸缩触笔"就是一种表现。NDS特有的商品……从异色的机种上诞生出来的"异色的发明"，现在是我们满怀期望地进行等待的时候了。



←在扩张性上很有前途的"GBA卡插槽"。NDS特有周边的关键是否就在这里呢？

NINTENDO DOUBLESCREEN

NDS 创造了什么

NDS创造了什么，这个命题很容易地让人联想到任天堂和索尼截然不同的定位，一贯的印象里，索尼代表的是前卫、新潮、流行；而任天堂则背负起落伍、呆板的“宿命”。然而，当我们讨论起“创造”这个命题时，突然发现，正是那个呆板、落伍的任天堂，在创新的道路上却一再大胆得令人惊讶。而NDS的诞生，无疑是任天堂广阔创造力的一次大爆发。从更深刻的意义上来说，NDS才是“revolution”，而PSP只是“continue”。

从现有的资料来看，NGC和CBA都将有自己的后续机种，也就是说，NDS是独立于它们之外的，不属于任何系列一台特例独行的“怪物”，相对于它的前辈们，NDS有着太多的不平凡，两块屏幕、触摸笔、无线通信……每一个概念都足以让人发出惊讶的赞叹。说NDS才是一台崭新的硬件，这话一点都不过火。

NDS创造了什么，我们时常讨论这个话题，又发现很难用准确的语言去描绘：NDS创造了一种概念，告诉我们游戏也可以换一种方式去诠释；NDS创造了一种新的操作方法，告诉我们不必让复杂的按钮束缚我们的手指；NDS还为任天堂创造了一个从小孩到成人的崭新的消费群体，成为打开局面的一把利剑。

想象创造财富，任天堂想必是这句话的拥护者，NDS创造了什么？很简单地用一句话来概括那就是——原来游戏可以这样玩！

概念：人性化的双屏

和黑亮动人的PSP比起来，NDS实在像一只丑小鸭，扁扁的身子，朴实得有点笨拙的外壳，单在这一点上，就有人断定，NDS必将不是PSP的对手。

诚然，要将NDS拿出去当作一件值得炫耀的物件的话，选择PSP实在要比NDS合适得多，但就像一句话说的：NDS就像一个百宝箱，只有打开了，惊喜才会源源不断地涌出。

“NDS才是新硬件。”去年5月11日的NDS发表会上，任天堂岩田社长曾经激情四射地宣布。NDS是任天堂绝不向过往妥协的象征——当所有的玩家将注意力集中在“一张屏幕+十字按钮+ABCD的摆放顺序”时，任天堂已经破天荒给了玩家一个崭新的游戏空间。这种脑筋急转弯似的想象力很有可能转换成对渴望新奇的玩家的强大号召力。——可以说，任天堂的游戏在真正发售之前，没有人能够猜到游戏究竟该怎么玩，这些机身上的特殊设计究竟能发挥怎样的作用，正是这些巧妙的设计让任天堂的游戏很容易地在玩家中树立起了新奇有趣的信念，再加上轻松的视觉享受和简单的操作，无论是资深的老鸟，还是刚刚跨进游戏门槛的菜鸟，都能找到属于自己的乐趣。但换个角度来讲，另一种看法则认为NDS的双屏实在是很鸡肋的设计：玩之无味，弃之可惜。

诚然，在NDS宣布的初期许多玩家都担心过NDS的第二块屏幕会成为显示数据的可有可无的设计，但NDS发售之后的游戏都证明了NDS的双屏设计并不是一个吸引玩家的噱头、花瓶，当然，也不是某些人所担心的“鸡肋”。我们能够很清楚地感受到游戏制作厂商们是如何不遗余力地利用这多出来的一块屏幕。何况——这还不是一块仅仅用来显示的简单的屏幕，而是连接游戏机和玩家的“互动之窗”。可以说，在NDS上，第二块屏幕的作用甚至超过了按键。而两块屏幕带来的立体感也是玩家们从未有过的体验，既新奇而又具有代入感，容易让消费者产生良好的，单纯的第一印象，那么，之后推出的软件的销售和该机器的再发展就显得很容易了。

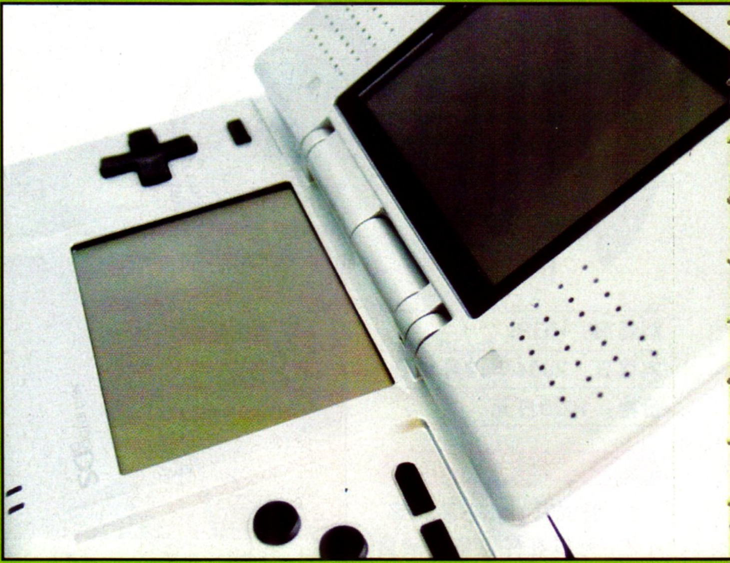
其实，在游戏业界，像NDS这样以新奇的视觉、游乐方式来引起玩家的关注者并不是没有先例的，1999年的DDR游戏系列的流行就是一个很好的先行者。但是，新奇的操作也需要后续游戏的设计进步，否则，当双屏的魔力消失，NDS又将成为一台普通的游戏机。

NDS创造了什么，它创造了一种我们所没有见过的游戏方式。

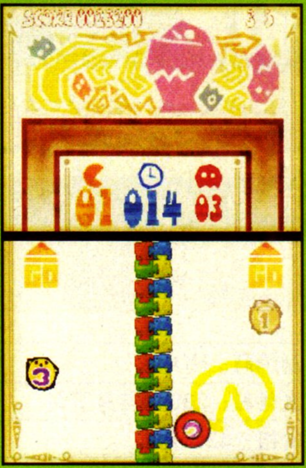
玩法：“神笔马良”的启示

有人说，NDS带来的不仅仅是硬件上的创新，更有任天堂对玩家的体贴的设计。窃以为这话有些道理：一方面，现在的游戏系统越来越复杂，对按键的操作要求也越来越高，一些游戏甚至需要用到屏幕上所有的按键，这无疑无形中提高了游戏的门槛；另一方面，任天堂游戏理念中很重要的一点即是：简单地游乐。一个简单例子，双屏能够简单地同时显示玩家需要的多个信息，而不必有频繁切换屏幕的烦恼。

游戏不是石头，而是人类富有灵性的产物，对于当今的消费者来说，重度发烧友毕竟是少数，可能更多人只是将游戏当作消遣一下，排解压力的一种方式。所以普通玩家选择游戏很可能会选择“能最轻松地获得最大快乐”的游戏。游戏是为娱乐而诞生的，不是每个人都会花费大量精力去研究一个和自己现实生活无太大关系的游戏。而现在整个游戏产业的发展方向，单从游戏操作性上来说，却在朝着复杂化的路子前进。许多所谓“达人”崇拜和热爱的游戏实际上并不适合大众真正的消费需求。尤其是游戏的消费圈扩展



NDS充满新意的设计，无疑成为其可以畅销的最大资本。在创造性方面任天堂通过新的平台的确推翻了一些东西，但在寻找新的乐趣的征途上，还有很长很长的路要走。





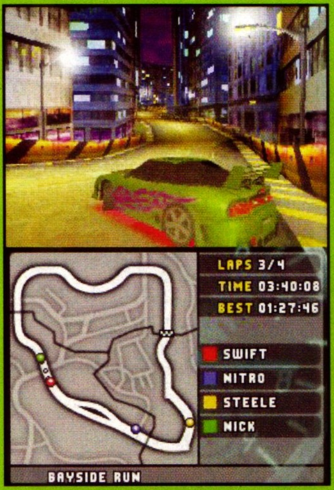
在一张白纸上，用最简单的方式表达出你的想法，你会利用手中的笔画出什么？或许这就是NDS给我们留下的疑问。我们总是迫不及待的寻求可以在新平台上找到不同的兴奋点，就像“AC双重记忆”中所表现的谜题方式一样，任天堂通过NDS是在表达一种观点，想要颠覆一种传统。这传统无论是由谁建立，由谁继承，如今在双屏的威力下，都要把它推倒。一切牌面都要从新清洗，未来也就有把握变得更加不同。



不过，在建立新的王朝的过程中，NDS也在继承一种传统，或许这些传统任天堂觉得有必要将他们延续下去，所以在NDS上我们还可以看到许多曾经让我们感动的画面，但是在新的平台上，一切的感觉都不会再一样。



既然给自己带上了革命的帽子，那么NDS无论如何也要走上一条创新之路，如何打造可以真正影响业界的软件对于任天堂的开发人员来说无疑是最头疼的问题，不过其工作的乐趣也正在这里。即将上市的“任天狗”，被任天堂视为秘密武器，既然如此，我们就有必要给予其足够的关注，相信任天堂不会糊弄玩家，也不会糊弄自己。





如何打造让各路玩家倾心的游戏风格也是NDS目前需要解决的问题之一，从目前公布的软件名单上来看，至少有两款游戏值得我们进一步关注，一个是即将发售的“极品飞车 地下狂飚”，另一个则是KONAMI为NDS奉上的大礼“大盗伍佑卫门”。前者将在PSP发售之后面临玩家的信心挑战，同时在画面表现上应该也是NDS目前最好的赛车游戏，后者在风格上回归水墨感觉，有一种前所未有的清新和洒脱。NDS未来的软件无疑会给玩家带来各类不同的精彩内容。



NDS的必杀武器无疑最终要落到口袋妖怪的身上，在这之前任天堂极需要将NDS的硬件普及开，给口袋妖怪的成功创造机会，当然，口袋妖怪也会给NDS带来新生。

口袋妖怪展开新生

新世代掌机的最大特色就在于无线对战和网络功能，多人游戏的乐趣被所有公司看好，在这方面，口袋妖怪同样将会面临巨大的发展机会。NDS的无线对战内容非常丰富，而大量支持多达16人的通信对战的强大机能无疑会为NDS的乐趣创造全新的巨大的发展空间。多人对战的乐趣将在新一代掌机上彻底发挥，我们应该做好准备。



到成人以后，试想，那些白天辛苦工作着的人们是否会考虑去动一个操作方式上就让人伤透脑筋的游戏？

“如果在游戏表面上就将其复杂化，很可能在一开始就会让消费者望而却步”，任天堂NDS无疑很好地理解了这一点。从GBA时代开始，任天堂就一直在努力创造“不一样的游戏方式”，尤其是“不通过复杂的按键就能完成的简单有趣的游戏”。一个简单的例子就是大受好评“玩转瓦里奥制造”：虽然每个游戏长度不足5秒，但任天堂硬是在GBA有限的机能上，尝试了一种不用按键就能操作的方式，让玩家们将游戏机骨碌骨碌地转着玩，新意十足。至于有人不小心失手将GBA摔到了地上，那是后话。

到了NDS时代，任天堂把一些并不是十分新鲜的操作方式用到了NDS上，一下子激活了它的神髓。这就是我们大家都十分感兴趣的触屏设计、麦克风设计等。这些并不是十分新奇的技术，在以往的游戏中也有出现，但仅仅是作为一种特殊的外设和游戏的附庸，但NDS，却让它们登上了“大雅之堂”。NDS发售的一系列游戏显示，“触摸”等设计大大触动了游戏制作者们源源不断的灵感，《愿为你而死》虽然是发售得较早，但是几乎用到了NDS几乎所有的特殊功能，写、画、点、吹……玩完游戏之后仿佛一场剧烈运动，畅快淋漓，良好的触感也让玩家们十分满意。随着NDS的机能被进一步开发，一款《PACPIX》更是将NDS的创造性发挥到了极致：以往，我们只能操作着游戏给我们预设好的角色进行游戏，而现在，我们可以以我们自己的想象力，画什么就是什么，是什么的还能“活”起来。而且，除了画出精灵以外，我们还能画出飞箭射杀敌人，画出炸弹消灭敌人……

我们中国有一个古老的故事，一个小孩子得到了一位仙人给予的神笔，从此画什么什么就能变成活的。如今，科技正在让这个“神笔马良”的故事成为真实。相信随着NDS机能被游戏制作者们不断挖掘，NDS的这枝“神笔”还在不断地创造奇迹。下一步NDS上将会诞生怎样的游戏，我们猜不出，但现在已经出现新奇的游戏已经吊足了我们的胃口，让我们充满信心地期待着。

NDS创造了什么，就是把每一个玩家变成了“神笔马良”。

通信：涂鸦板的乐趣

大好的一块触摸屏幕如果仅仅是用来游戏操作似乎有点浪费，于是任天堂又把脑子动到了通信上。其实掌机间的联机互动并不是新鲜事，若论无线，PSP也绝不输于NDS。而NDS最大的有趣之处，就是用触笔比把寻常的通信变成了一块趣味十足的涂鸦板。

对于现代人来说，通信功能我们并不陌生，甚至可以说是驾轻就熟，可是，即使是手机这样通信功能完善而强大的东西，都无法让我们随心所欲地表达我们的意思。而涂鸦板就不一样了，可以说，它是唯一一种能够让我们突破国界、突破语言畅快交流的平台。它不需要内置语言种类，不需要针对不同的地区推出不同的版本，所需要的仅仅是一枝笔和一颗富有想象力的脑袋。如果文字还不足以表达你字里行间的感情的话，那么就用图画、符号来表示吧。有人说，图画是人类表达感情最原始而直接的方式，而NDS所倡导的“简单”则完美地实现了这一点，写写画画，枯燥单调的通信也就变成了一件乐事。同时支持16人的通信功能，我们可以想象这是一个怎样热闹而有趣的场面：不同的人可以用依次画画来完成一个连续的四格漫画，大家用各自的风格来表达自己的意思，从“笔迹”上认识一个人的性格……

NDS创造了什么，就是把通信变成了娱乐。

市场：从孩子到成人

长久以来，任天堂给人的印象都是低年龄段市场的“霸主”，可是当索尼要硬生生地挤进掌机市场来分一杯羹时，任天堂就不得不祭起反击的大旗了。——大概是认识到市场面狭窄对今后市场发展空间可能造成的不利影响，NDS的定位很明显地瞄准了更广阔的成人市场。所以，当我们讨论“NDS创造了什么”时必须同时看到，当NDS在为玩家们创造不一样的玩乐感受时，也在为任天堂创造新的机会。据任天堂自己宣布，NDS有59%的消费者属于19岁以上的男性玩家，这表明NDS已经逐渐站上了成人游戏市场的一角。为了继续打开成人市场，任天堂甚至为NDS制作了“限制级”的广告片，而仿佛是为了证明NDS占领“大人市场”的决心，著名游戏制作人宫本茂甚至作出了“对制作成人游戏有兴趣”的发言。看来，成人市场已经成为NDS势在必得的一个领域。

回到游戏本身，有人曾经说，GBA的游戏设计幼稚，画面色彩过于绚丽，很难引起成人玩家的共鸣。而NDS在这一点上也在努力寻找平衡点，一些世界观复杂的游戏也逐渐在NDS平台上露头。毕竟，要把NDS卖给上班族，除了游戏本身好玩以外成熟而丰满的世界观也是不可缺少的。

□文/转生之炎


姬丸的游戏大调查！
『任天堂DS』篇
姬野影丸
正在享受着悠闲假日的姬丸那里，突然收到了一封信……
※想象图※
这个难道是老大的最新指令吗？
※现实※
我作为画家的身份只是为了蒙骗世人罢了，其实，
哼哼哼
我的真实身份是……
探寻游戏业界一切谜题的超级无敌特工是也！
锵锵～～
啊，当然
只是仅限于此的打工罢了。
而且时薪只有380日元（哭）
哎～
指令是～
ニンテンドーDSについて調査せよ
全面调查任天堂的新掌机DS的情况!?
难道就是指的这个银光闪闪的物体吗？
啊～



啪一
哇噢噢～
什什什什么？
竟然有
两个屏幕～!!!
你连这种事情也不知道么!?
这样的话，可以完美地展现姬丸的好身材了呢……
哗啦
嘿咻
嘿咻
嘿咻
嘿咻
咔嚓
咔嚓
这就是所谓的特工道具么!?
这样的话就可以把周围的地形与地图分开表示了。
不用特意打开窗口也能进行道具的选择，
真是很方便呢～
那、那么就赶紧开始游玩吧。
烤红薯咧～～
热腾腾的～～
啪嗒
等一下～人家的烤红薯～～
砰～
冬天果然还是要吃烤红薯哦～
咕叽咕叽
哎？
正在进行中的游戏自动进入了暂停画面？
Pause
什么什么？
任天堂DS会在本体合上的的时候自动进入休眠状态。
嗯嗯
打开的话还可以继续进行游戏？
!!
也就是说，在游戏途中就算有急事，也是只要把机器合上就可以了，
那些会相当消耗时间的游戏也可以轻松进行了呢。
嗯？
打开本体之后还可以继续进行游戏？
!?
也就是说……
被烤红薯所吸引而在游戏途中就关上盖子了~~
呜哇～
蹭蹭
陶醉～
吱～
到底打开到什么程度可以解除休眠确认中……


第一次使用任天堂DS的时候，要在“初期设定”菜单中输入机主的简单资料。
难道要用两只手来？！
颤抖
颤抖
!!!!!!!!!!!!!
手指头扭到了
为了预防这种情况的发生，因此准备了这款
“触摸笔”！
锵锵
闪光
使用这枝笔点触画面就可以输入文字了。
如果想将选中的文字随意拽到屏幕上的哪个位置的话就要这样!!
也可以画出线条或是图画等，直接控制角色的运动也是可能的！
是要应用到画面上所显示的键盘呢……
此外，可以合上盖子的设定，
使得主机的携带十分方便。
那么下一个要输入的资料就是……
锵锵！
机主颜色设定
请选择您喜欢的颜色
什么?!!
也就是说，如果谁捡到了DS主机的话，我喜欢什么颜色这件事就会完全曝光了？！
对于一名特工来说，秘密就是生命～
说起来，姬丸喜欢的颜色到底是?!
锵锵！
诞生日
请输入您的诞生日期
哇哇～～?!!
这个的话即使不输入也已经写在机器上了！
帮帮～！
诞生日7/24
请多关照啦！
下面把血型和星座还有喜欢的食物全都写上……
咔咔咔
陷入了嘈杂混乱状态……
还好没有这样做……
嗯嗯
“初期设定”终于都搞定了，下面就该开始好好体验一下了！！


聊天机能是应用了任天堂DS的通信机能，
可以将文字或图画传送到其他机体。
而且在10−30米的距离内实现最大16人同时通信。
这样的话，也许会有全新的浪漫邂逅吧，怎么办呀！！
有空一起吃个饭好吗？
呀，好开心我要大吃一顿！！
这就是聊天室参加者出现的声音吗？
加→回 姬丸 桑
参加→回 乔纳森 桑
男生？女生？
乔纳森？
咻～
乔纳森 桑
HELLO～一直以来承蒙您惠顾小店，十分感谢喵！
十分感谢喵？
承蒙惠顾？
咻～
乔纳森 桑
今天的白菜和萝卜可是非常的便宜呦！
白菜与萝卜，难道是……
帮帮！！
大叔是乔纳森？！！
是那个一直都呆呆的蔬菜店的大叔！！！
好笑
咻～
乔纳森 桑
今天的晚饭做杂煮怎么样？
很好吃的呦
呜哇
画得还真好！！
那么我这边也写上。
咻～
购买萝卜的话会有什么优惠吗？
咯咯
咻～
乔纳森 桑
会送给你一个大红薯哦～
很喜欢吧？烤红薯
热气
腾腾
被看穿了！？
咻～
乔纳森 桑
有客人来了，以后有机会再聊吧！
CHAO！
CHAO！？
而且还有表情符号！！
与手机上的邮件中一样可以使用表情符号！！
这可真是所谓的"人不可貌相"呢……
谢谢光临！
呼～
好可怕的聊天机能呀～
铃铃铃铃
噢，这个声音是……
参加者～
参加→回 老大
什么呀～原来是依赖人老大呀。
老大
下一步要去调查任天堂DS的软件 老大
呜哇！
字写得真差！
这样，在聊天室里玩得很开心的姬丸又接受了新的调查委托，要向未知的领域前进了！！
闪亮
游戏柜台
嗯……任天堂DS的软件嘛……
不要看那边！！
窃窃私语
窃窃私语



超级马里奥64DS

游戏原名：SUPER MARIO64 DS	厂商：任天堂	类型：动作冒险	发售日：2004.11.21	价格：29.99美元
游戏人数：1-4人	推荐年龄：全年龄	游戏容量：不明	媒体格式：卡带	
其他：支持触摸、无线联机				

任天堂的新一代掌机上怎么能没有马里奥的身影呢？当然不能。可是本作的原创性实在是有点令人失望。感觉任天堂总想把自己从前的创意用到一点剩余价值都不剩才肯罢手，这说明什么？难道是偷懒吗，也不尽然。看看软件销量排行，《马里奥64DS》高居NDS游戏榜首，这证明了这款游戏具备相当高的人气。就算是复刻也有人捧场，而且支持程度远胜原创游戏。这回应该佩服老任了，不仅有胆识更有远见，推出《马里奥64DS》首先是出于炫耀机能的考虑，原先N64的卡带体积较大，而今附加了新角色、新任务以及小游戏之后却只用一块小小的卡片就完全容纳，而且画面音乐都百分之百得到还原，这样的对比效果当然从心理上就带给玩家无比的震撼。与其玩一些简短的新创意倒不如再从新品味过去的经典，任天堂知道玩家喜欢什么，这就是聪明之处。

马里奥64在掌机上的完美再现



这款游戏虽然是从N64版上移植，但是内容上可不是一成不变地照搬照抄，本作不同于N64中玩家只能操作马里奥1人，NDS版中加入了路易、瓦里奥和耀西等4名角色，而且每位角色都有各自的特殊能力，而且游戏中的许多关卡也需要特定的角色才能通过，这使得新增的角色不只是好看而已，其实用性更是显露无遗。附加内容中除了三名角色之外，游戏的内容也增加了不少，如新增了部分隐藏关卡，另外威力星的数目也比N64版多出了30颗。本作利用NDS的无线网络功能来提供各种多人游玩模式，包括争夺威力星的竞赛模式，以及各式各样可以对战的小游戏。这个设定可以说是NDS版最出色的地方，而且该模式只需要一盘游戏卡带就可以通过无线传输的方式，支持多名玩家一同游戏。该作当年的N64版就有着不俗的表现，如今转战NDS依然表现出了强劲的势头，终归是新掌机上首批"真3D"游戏，其惊人的表现给掌机玩家带来了前所未有的视听感受。如果说《马里奥64》是N64上不变的经典，那么《马里奥64DS》到了NDS上便是经典的开山之作，玩家们可一定不要错过啊。

丰富多彩的迷你游戏



《马里奥64DS》新加入的迷你游戏为这款游戏大大增色，玩家在玩一般模式之余完全可以选择这些有趣的小游戏来放松自己。在游戏一开始，玩家就可以从开始画面的游戏模式中选择"娱乐室"来玩这些小游戏。在这里有本作中四位角色：马里奥、路易、耀西、和瓦里奥，他们每个人都有自己所对应的游戏，在最初每人只有两个游戏，随着玩家在一般的闯关模式中不断探索会不断增加迷你游戏的数量，最终每个人有9种不同的迷你游戏可以选择。

这四个人的游戏分别有着自己的风格。马里奥的游戏既包含了较强的动作要素也兼顾了解谜的成分，如连线游戏和空中弹跳等。路易的游戏以赌博为主题，主要为一些棋牌和老虎机游戏。瓦里奥的游戏则带有较强的动作性包括打弹弓、滚雪球等。耀西的游戏明显带有强烈的趣味性和解谜要素，包括通缉令、"爱我？不爱我？"等。

这些游戏的取得方法就是寻找一般游戏模式中的兔子，这些兔子有少数就在游戏场景中，而有些则需要达成一定条件，或完成某个小任务。虽然这种收集隐藏小游戏的方法比较复杂，但是寻找的乐趣以及逐渐开启隐藏小游戏所带来的新奇感受都让辛苦收集过程换得了回报。

传统在另类中的生存之道

NDS在今天标榜的是新颖，是另类。NDS的游戏也往往都以创新的游戏方式来吸引玩家。可是触摸笔加双屏真的适合所有的游戏吗？现在在NDS上销量还不错的软件有几款是另类游戏？《马里奥64DS》不属于这一类，它的卖点是怀旧经典，然而就有人捧场。销量排在第一位说明了什么？人们准备好了接收新鲜事物，然而游戏厂商没有准备好，目前用触摸笔玩的游戏几乎都称不上大作，小品而已。面对2、3个小时就能通关的新游戏和需要费心研究的经典大作，人们的选择当然是后者，谁都想花同样的钱得到精品。





明显的对比就是《愿为你而死》，并不是说这款游戏不好，而是觉得创意有点贫乏，最多2个多小时就能通关。而《马里奥64DS》通关少说也要连续玩一星期，这两者的差距就这么大。售价相同的情况下，愿意体验短暂新鲜的人恐怕会远远少于希望重温经典的玩家。马里奥的魅力是不需要额外进行包装的，任何附加的东西只是在增色上的多少，目前都还没发现有什么新增要素可以取代游戏本身的品质。双屏让游戏在进行时查看地图更加方便，而触摸功能也多用在进行迷你游戏上，NDS对于《马里奥64DS》来说只是一个新的平台，用来延续优良游戏品质以带给玩家更多的欢乐，而反过来《马里奥64DS》带给NDS的却是游戏阵营的极大支持，通过这款游戏人们开始认同NDS的机能，同时也大大帮助了主机的销量。



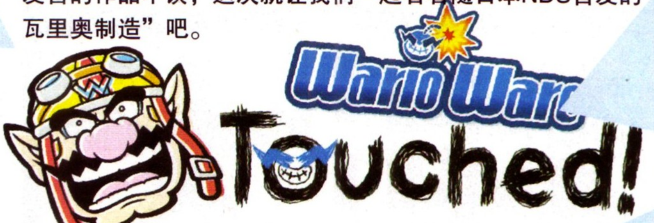
NDS的创新不是错，反而应该鼓励。但不得不承认的是目前能够迎合这种想法的厂商太少了，推出的许多作品都把NDS的创新设计显得像累赘，而最终还是传统的游戏在为NDS撑门面。NDS出生的有点早了，后面的路很长，没有传统游戏的支撑恐怕很难走远。



触摸瓦里奥制造

游戏原名：さわるメイド インワリオ	厂商：任天堂	类型：触摸动作	发售日：2004.12.2	价格：4800日元
游戏人数：1人	推荐年龄：全年龄	游戏容量：不明	媒体格式：卡带	
其他：支持触摸				

自GBA上第一款“瓦里奥制造”发售以来，到这次NDS上的“触摸瓦里奥制造”已经是系列第四部作品了，如果不算GC上那款的话，则是第三作。瓦里奥制造系列的玩法可以说是再次开创了一种新的游戏类型，虽然仅仅是相当多极其简单小游戏的大杂烩，但可以说是几乎没有任何上手难度的简洁操作设定、绝对符合掌机特性随时都可以拿出来痛痛快快玩上一会的特性，以及游戏过程中随处可感受到的游戏开发人员异想天开的绝妙创意等等，这些要素使得瓦里奥制造当之无愧的成为了一个优秀的游戏系列。撇开之前发售的作品不谈，这次就让我们一起看看随日本NDS首发的“触摸瓦里奥制造”吧。





其实本作中的绝大部分游戏玩法都还是相当简单并且一目了然的，尤为体贴的是上屏幕还有简单的玩法提示。而且每名角色的小游戏玩法其实都可以归结为相近的一类，比如旋转类、点击类、口吹类等等。对我国玩家而言，最大的好处就是本作不像第一作那样还会有文字类游戏，这样就不会因为看不懂日语而空自扼腕了。刚才说到口吹类游戏，顾名思义，就是用嘴对麦克风吹气才能通过的游戏，机器人卡拉OK比赛的剧情模式下就全是此类游戏。说到这儿，相信玩过本作、尤其是玩过该模式的玩家脑袋多少会感到有那么一点点晕眩吧？的确，对屏幕吹气儿来玩游戏的确让人感到相当有意思，不过就这么连续不停的一直吹下去，估计就算肚子里头的那是鲸鱼肺也顶不住吧？好在该模式下偶尔会有不必吹气就可通过的走钢丝游戏穿插其中可以让玩家趁机回回气。然而既便如此，也经常是一轮奋战下来，就会陷入头脑空白、四肢无力的半晕晕状态躺床上半天才能回过神来。啊，本人肺活量差不多有五千，虽然不算高，但起码不属于“被扶贫对象”，因此基本可以排除个人“硬件”原因。不过，虽然有那么一点点痛苦，成就感还是足够让人满足的了。

结束，是另一个开始



作为任天堂的当家花旦，瓦里奥和他的“死敌”马里奥一同作为首发软件登场。如果说马里奥64DS是为了展示NDS可以媲美N64的强劲3D机能的话，那么触摸瓦里奥制造则是追求将NDS“双屏”与“触摸”所带来的新意和乐趣充分展现给所有玩家。

接触过瓦里奥制造系列的玩家应该都知道，游戏的重点并不是通关，而是追求在各个小游戏中取得最高分数。因此系列的剧情模式一向只是充当进程连线以及打开新的任务和游戏的角色，剧情模式的流程都没有多长。但是，触摸瓦里奥制造的剧情之短可以说是创系列记录了，奋斗一个多小时后就见着了游戏开发工作人员的名单——这种感觉，即使是有足够心理准备的系列铁杆也会给来个措手不及，我自己就是一个例子；何况，三百多大洋的正版游戏价格怎么说也不能算是一笔小数目吧？

郁闷归郁闷，再次游戏看看多了什么新要素还是必须的。一看之下才发现，竟然多了这么多新东东：可以随意选择一名角色的剧情开打，对应每名角色的众多小游戏的极限挑战，还有多出来的众多小迷你游戏。！继续玩下去，就会发现不断挑战一名角色的剧情模式并将其所有小游戏都打出来的话，该角色的头上就会多出一个银冠，并有额外的道具或是迷你小游戏作为奖励。而在极限挑战模式中，将一个小游戏打过一定数量的关卡之后，该游戏的图标下就会多出一个小红花；而将某名角色的全部小游戏全部打出红花的话，该角色头上的银冠就会变成金冠！游戏中的小游戏数量大约为180种，虽然和系列前几作相比有所下降，但要想给所有角色都戴上金冠的话，绝对是一项浩大的工程。总之，本作给人的感觉就是越往后打越发现隐藏要素之丰富，如果这时候再回想一下剧情模式的通关，才会感叹通关仅仅是来开了本作的序幕而已。

好变态的游戏啊！

首先声明一下：上面这句话可不是我说的。虽然即使非常熟悉瓦里奥的本人在玩本作的过程中都会为其时不时蹦出来的众多刁钻古怪但相当有趣的玩法所折服，甚至的确有好些次想要喊出这句话来，但好歹每次都还是能忍住的，顶多嘴巴张的可以吞下一个鸵鸟蛋。所以，当你把这款游戏介绍给一个玩游戏不多或是一个女性朋友玩的时候，听到他们喊出上面这句话的时候是完全不必感到稀奇的——顶多是“变态”之前形容语的程度上有所区别而已，意思肯定不会变。

你……没事儿吧？

同样事先声明：这句话仍然不是我说的，仍然还是别人说的，不过这回不是别人自言自语，而是对我说的。触摸瓦里奥中有许多游戏是需要玩家反应相当快的，而且动作上也会非常激烈。相信不少朋友只要一有闲暇时间就会在各种场合掏出NDS玩上一把，而触摸瓦里奥制造这种小游戏集锦的方式无疑是最适合在这种情况下玩儿的了。可是……如果在身旁有N多人的情况下，一个人拿着根笔对着游戏机屏幕狂点狂划，虽然玩家此时是完全陷入了“物我两忘”的游戏最高境界，不过相信旁边的人即使嘴上不说，心里估计也会念叨个十好几遍“这小子……没事儿吧？”

此类游戏中最典型的代表非挑战极限模式中瓦里奥的戳气球游戏莫属了：玩家要在限定的时间内将屏幕上的气球全部戳破，气球的数量从一开始的六个到之后的九个以及十二个，而且时间会越来越短，更要命的是背景音乐的节奏也是越来越快，到最后只能用疯狂来形容。这个游戏不但考验玩家的反应能力，更是考验玩家神经的坚韧程度。玩到后来，拿笔戳气球的动作已经机械到了麻木的地步，即使明知游戏已经结束想要停下来，相信很多玩家都会惊异的发现拿笔的那只手仍然会不受控制般的在空中不断重复点击的动作……试想一下，在人群中玩这个游戏会是怎样的一幅场景？反正我没试过，然而即使我只是老老实实的呆在家里“戳气球”，也被某人在问候了本段标题并且五秒之内没有及时提供回答的情况下，先被拍了两下肩膀，接着被摸了一下额头，再然后，就是连中三记“佛山无影脚”……

最后再说一下挑战极限模式下的挥手游戏，这个游戏非常简单，不断拿笔来回划做出“挥手”的动作即可，是该模式下最简单的一个游戏。本人是在春节回家的火车上妄图利用该游戏检测一下本作最高记录是否能超过1000关。于是掏出NDS打开电源抽出笔开始埋头在屏幕上不停地划、不停地划、不停地划……最后划到第600关的时候虽然一条命都还没死，却因为实在是太累只好宣布放弃。抬起头来，这才发现不但是坐在身旁的其他乘客，就连路过的乘警同志也睁大了眼睛傻傻地瞅着我……





实习医生 天堂独太

游戏原名：研修医 天堂独太　厂商：SPIKE　类型：触摸动作冒险　发售日：2004.12.2　价格：4800日元	
游戏人数：1人　推荐年龄：全年龄　媒体格式：卡带	
其他：支持触摸	

作为任天堂新一代掌机NDS的首发软件之一，《实习医生 天堂独太》引起了众多玩家的广泛关注，而其制作厂商SPIKE也由此声名大噪，在发售前的各种展会和宣传中，厂商都把游戏中的手术部分作为最大的卖点。利用NDS的触摸屏机能，以触笔代替手术刀进行手术，抢救各种危急患者的这种创意确实吸引了广大玩家。

为了能让更多的玩家体验到触诊和手术的乐趣，《实习医生 天堂独太》的官方网站也随后推出了两个flash游戏，分别是游戏中对病人的触诊和手术操作的过程，无缘参加展会的玩家可以通过这个途径来体验游戏使用触笔的操作。既然要在游戏中身为医生，没有一定的医学常识就无法顺利进行游戏，不少玩家在玩过这两个游戏之后才对阑尾炎有了更深的认识：“原来阑尾是在这个位置的。”

作为一款医院题材的AVG游戏，游戏的流程分为事件部分和手术部分，两个部分中都穿插着纠纷系统和说得系统。玩家要扮演的是从二流医科大学毕业的天堂独太，不知什么原因被著名的免疫学界权威泽井恭介慧眼识珠，来到一流的圣命医大附属医院作为一名实习医生而工作，从最初的误诊开始经历一系列事件，救治了很多病人，直到最后揭开独太的身世。

游戏的剧情跌宕起伏，尤其到后期更是高潮迭起、扣人心弦，从艾滋病患者内藤玛雅坚持要生下亡夫的孩子与独太不辞而别开始，到昔日有着“神之手”美誉的外科医生麻生铃服药自杀，再至比独太早一年来到医院的实习医生上户爱被撤除主治医师又遭遇车祸，最后得知独太的亲生父亲竟然是泽井，而他把独太调进医院的目的不过是为了治愈自己患有白血病的女儿。这一系列事件让玩家紧张的喘不过气来，而大量对话把各个人物刻画得有血有肉栩栩如生，正直善良的天堂独太，温柔坚强的内藤玛雅，嗜酒如命的麻生铃，严肃刻板的上户爱，老奸巨猾的泽井恭介等人都个性鲜明。玩家在游戏中能身临其境地体验到各种感受，独太初进圣命附院时的忐忑不安，发现误诊时的惊讶慌乱，内藤玛雅请独太假扮自己未婚夫时的不知所措，说服麻生铃为内藤治夫的手术执刀时的欣喜万分，得知泽井恭介的卑鄙手段时的愤怒不齿，而当独太和同父异母的妹妹光相认时一种亲情的温暖油然而生，独太说服光接受骨髓移植手术时说出的“你死的话哥哥陪你一起死！”更是将玩家的感情推向一个顶点。

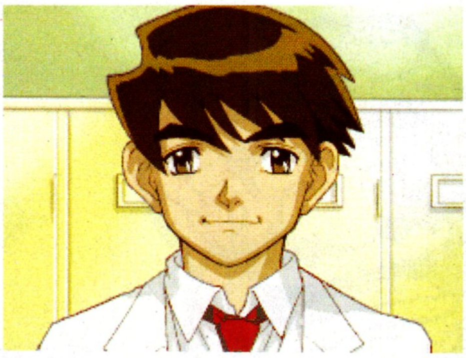
人物成功塑造的另一个关键是形象设定，《实习医生 天堂独太》的人设风格略带夸张，脖子上戴着硕大一个铃铛的麻生铃，实际年龄五十多岁却梳着两个麻花辫的护士长弗朗斯，戴着眼镜从来看不到表情的上户爱，有不良嗜好总是手持小镜子的癌症晚期病人深草平吉朗，一直满头大汗用手帕擦个不停的柏木健一，人物形象与性格都非常符合。虽然初看上去会让人觉得不习惯，但是看了一段时间以后就会让人产生只有这个形象才最适合这个人物的想法。

游戏中的每个章节都会有触诊和手术操作，手术过程中的切割、缝合以及之前的触诊都要使用触笔来完成，而通过触诊获得的患者信息都会以人物记录的形式保存下来，在手术过程中可以随时查看这些信息以帮助手术的顺利进行。实际手术过程中，玩家大部分时间要做的就是根据需要选择相应的人物记录，实际需要亲手完成的操作并不多，而且难度也不算高，只要够细致，任何玩家都能轻松完成所有手术的各种步骤，对特别期待游戏中手术操作的玩家来说，也许会觉得有些失望，但是《实习医生 天堂独太》作为一款AVG游戏，其中的事件部分占大多数比例是无可厚非的。

除了上文提到的患者信息外，在事件部分中对话时也会获得一些人物信息和道具，分别以人物记录和物品记录的形式被保存下来，并在纠纷系统和说得系统中起着至关重要的作用。纠纷和说得系统是本作的一个亮点，其设计的灵感可能是来源于《逆转裁判》系列中的心锁系统，玩家要克服心理矛盾或者说服某个人物时，必须按照特定的步骤，选择相应的人物记录和物品记录，一旦选错可就失败了，但是在玩家熟悉日文的情况下，一般是不容易选错的。

综观《实习医生 天堂独太》各个方面的表现，作为一款NDS首发软件来说，总体素质并不太高，玩家在游戏中仅仅是随着流程作出有限范围内的选择而已，自由度不高，也许是厂商没有吃透主机性能有所保留吧，但是其对应触摸屏的游戏方式，可说是为NDS量身打造的作品，只有具有触摸屏机能的主机才能支持这种新颖的游戏方式，爱好AVG类游戏的玩家不妨尝试本作。

这样的游戏前所未见,也只有在这样的平台上才能实现这样的创意。但很可惜，本作的销量并不理想，玩家对于本作的题材并不是十分感冒，但在此我们对于本作在创新方面的尝试还是给予肯定的。如果玩家有条件的话,希望都能够尝试一下这款游戏，非常精彩。另，本游戏的完全攻略我们已经在《掌机迷》上有了详细的连载，有需要的读者可以参看。









山脊赛车DS

游戏原名：RIDGE RACER DS　厂商：NAMCO　类型：赛车竞速　发售日：2004.12.7　价格：29.99美元
游戏人数：1至6人　推荐年龄：全年龄　游戏容量：不明　媒体格式：卡带
其他：支持触摸、无线联机。

山脊在NDS上的疾速传说

《山脊赛车》不是NDS上推出的第一款赛车游戏，同时该游戏也不是首次与玩家见面，这两点似乎有些令人失望。不过虽不是首款NDS赛车游戏，却有着其他赛车游戏所不具备的速度感，虽然该作曾经在N64上推出过，但是搭载了新的掌机也给玩家带来了新的体验。要说这任天堂有偷懒的嫌疑，这一点儿也不冤枉他，在这方面他没法和索尼比。可这也是任天堂聪明的一点，复刻老作品的成本低，玩家也因为是新掌机同样会去捧老作品的场。好在这款游戏的素质不低，算是给了玩家一个满意的答复。本作的速度感不仅仅是保持了这一系列的一贯风格，甚至可以说是系列中最强调疾速飞驰的作品，难度也绝对是该系列中最高的。



NDS独创的三种操作方式

NDS的游戏通常都会同时存在两种或是两种以上的操作方式，也就是传统按键和触摸操控。《山脊赛车DS》利用触摸屏的操作方式也有复杂和专业两种，复杂造作是利用触摸笔，左手右手都行，因为两边按键的功能相同。专业操作是要用随主机赠送的指套，方向控制必须用左手，只有右边的按键控制油门等功能。

①原始简单操作

《山脊赛车》算是操作比较简单的一款游戏，特别是在操作方式中选择自动换档之后，总共四个按键就可以搞定比赛。游戏中将这种操作方式定名为简单操作，虽然名字让人感觉在使用时有点没面子，不过在试过了其他两种方法之后必须说，还是这种模式最适合玩赛车游戏，其他两种只是在利用机能。

方向键的左右	左右转向
L、R键	变速换档
A、X键	汽车油门
B键	刹车
SELECT	变换视角
START	暂停

②变态复杂控制

下屏触摸	左右转向
上、X键	汽车油门
左、A键	换档加速
右、Y键	换档减速
下、B键	刹车
SELECT	变换视角
START	暂停

③专业拉风驾驶

下屏触摸	左右转向
X键	汽车油门
A键	换档加速
Y键	换档减速
B键	刹车
SELECT	变换视角
START	暂停

种类丰富的游戏模式

这款游戏移植自当年的N64版，虽然在细节上增加了一些要素，但是游戏的基本模式还是没什么变化。最基本的有以下四种。

QUICK RACE

这是入门的最基本联系模式。在这个模式里，玩家只能玩一个最初的赛道，也只有一款最慢的车可以使用。个人感觉这个模式真的比较多余，其实反复练第一个赛道就可以达到联系的目的。而且由于赛车只能用固定的一辆，所以玩家根本不能体验其他赛车的特点。为了不浪费资源，凑合玩一下吧。

SINGLE PLAYER这个模式才是游戏中最主要的。其中又分为GRAND PRIX、CAR ATTACK和TIME ATTACK这三个选项。GRAND PRIX就是最传统的攻关模式，游戏共有8大关，开始的6大关每关中都有3条赛道，而最后两个关卡中只有一条赛道，也就是总共有20条赛道。一开始可供选择的有4辆赛车，每过一大关又会增加几辆，共有28辆隐藏赛车。想要得到这些隐藏赛车就要用到CAR ATTACK模式了。每当过关后，就会有几辆车出现在CAR ATTACK模式当中，进入该模式与新出现的车进行比赛，取得胜利后就能拥有那辆车。至于TIME ATTACK模式，无须多讲，就是在没有对手的环境下考验你单纯通过赛道的时间，其中可以跑固定的圈数，也可以无限制地一直跑下去。

MULTI PLAYER模式可谓是NDS上最出色的了，它既可以多人多卡联机对战，也可以支持多人单卡游戏。除了可选的车辆不同之外，这两种对战模式都可以选择你所打出的所有赛道，即使是单卡也可以尽情享受对战的乐趣。对战时也可以选择是否让电脑加入，另外值得称赞的是本作支持最多6人的单卡联机。

赛车性能的细节介绍

其实常玩赛车游戏的人对于游戏中显示的各项数值所代表的意义都十分了解。那么以下的介绍仅仅就是为刚刚入门的玩家提供一些帮助。在游戏开始之前玩家必须选择参加比赛的赛车，对于不同的赛道自然是选择相应的赛车才更有胜算。每辆赛车都有自己的四项数值，分别是SPEED（速度）、ACCELARATING（加速）、HANDLING（操作感）、GRIP（抓地力）。第一个速度不用说了，数值越高速度越快。第二个加速性能如果数值越高的话，那么从低速到最高速所需的时间就会越短。操作感指的是赛车的灵活性，数值高的赛车只需要轻按方向键就会做出较大的动作，如果数值很低的话，按半天也不会转多大弯。最后的抓地力也就是指车子与地面的摩擦力，抓地力越强转弯时越容易，相反数值低的话也不见得是一件坏事，因为那会使用甩尾变得非常容易，视觉的冲击感会很强。



说完赛车的数值，再就是一项个性化的细节设定了。在选择车辆的画面中按L或是R键可以为赛车更换颜色，由于是渐变式更换，所以真的数不清会有多少颜色，至少百种以上吧。

游戏的总体感觉

NDS的这款山脊赛车其实就是当年N64上的复刻加强版。开场动画没有用华丽的CG，而是朴实的即时演算画面，如果不是有PSP版对比，单从掌机角度来说还算不错。游戏中的感觉与N64版也基本相同，只是在用到甩尾时很容易就会做出360度的华丽旋转，这在以前是比较困难的。游戏的速度感很好，就是有时会因过快的速度而分不清前方究竟应该朝哪里转向。本作独有的一大特点就是可以利用下面的触摸屏来进行游戏，其中包括用左手戴上指套控制，以及右手用触摸笔造作。但是如此一来，难度的增加也就不言而喻了！如果能用这种方法赢得比赛，恐怕至少也要练习3、4个钟头以上。最后值得一提的就是游戏的联机功能了，6人对战在家用机上都是很难实现的，特别是无线联机，感觉更是棒极了！





捕捉！触摸！耀西

游戏原名：CATCH!TOUCH!耀西　厂商：任天堂　类型：动作冒险　发售日：2005.1.27　价格：4800日元
游戏人数：1-2人　推荐年龄：全年龄　游戏容量：不明　媒体格式：卡带
其他：支持触摸、无线联机、支持麦克风

《CATCH！TOUCH！耀西》是一款对应触笔的ACT游戏，虽然任天堂官方对游戏类型的定义是ACT，但是游戏实际的玩法和感觉都与传统的ACT大相径庭。游戏由天空路线与地面路线两部分组成，全部操作只需要触笔就可以完成，不使用十字键和其它任何按键，玩家要做的就是以触笔在下屏幕中描绘出云彩，保护和引导马里奥宝宝和耀西顺利行进。

游戏的基本操作有五种，都是利用触笔的不同操作来达到不同效果。在下屏幕画线时就会在画面上形成云路，马里奥宝宝会沿着云路缓缓下降，而耀西则会在云路上慢慢行走。以触笔画圈就会形成一个气泡，下屏幕中的敌人被圈在气泡中后就会变成金币，点触气泡还能自由移动。用触笔直接点触耀西时，耀西会做出跳跃动作，跳跃中再次点触耀西就能出现长时间浮空的二段跳。耀西持有蛋的时候可以用直接点触画面上某一点的方式发射出去，能用来攻击敌人或者获得金币。当云路太多阻碍前进时可以对着麦克风吹气使全部的云彩消散。

游戏中所有的模式都离不开这五种操作的综合运用，而各种模式的共通点就在于保证马里奥宝宝和耀西安全的同时，尽量取得高分。作为NDS游戏，《CATCH！TOUCH！耀西》使用了NDS特有的触摸屏和麦克风的新机能，充分体现了NDS的特点，可以说是创造了ACT游戏的新玩法，带给玩家与以前截然不同的游戏体验，甚至改变了玩家对ACT游戏的认识。在本游戏里，遇到深谷的时候，可以选择让耀西跳过去，也可以选择画出云路；想要打倒敌人，可以选择用蛋投射，也可以选择用气泡封住，后者显然更简便高效，玩家会因此不由自主地改变在传统ACT游戏中养成的习惯。



游戏分为天空路线和地面路线两种，各种模式都包含其一或者二者兼有。天空路线里要保护马里奥宝宝缓缓降落，除了用云路阻断敌人的行动外，还要引导马里奥宝宝取得尽量多的金币，当马里奥宝宝被敌人碰到时，背后的气球会破裂，三个气球都破裂就会GAME OVER，顺利降落后就进入地面路线。地面路线里背负马里奥宝宝的耀西会自动前进，玩家要用云路对其进行引导并保护耀西不受伤害，同样也要多取得金币，坠落深谷或被敌人碰到都会GAME OVER，而机会只有一次，因此比天空路线更为令人紧张。

两条路线之间有一定的联系，就在于天空路线取得的成绩会引起地面路线的地图和敌人配置的变化，而天空路线中马里奥宝宝取得金币的数量直接决定了地面路线中耀西的颜色，而耀西的颜色则影响了它的移动速度和持有蛋的最大数量。所以无论玩家是不是擅长动作游戏，都能玩到相应难度的游戏，既不会让人觉得太难也不会让人觉得过于简单。游戏为惯用左手的玩家准备了很体贴的设定，玩家可以改变地面路线中画面的滚动方向为从右向左，拥有不同习惯的玩家都能毫无阻碍的享受到游戏的乐趣。

游戏中有游戏性各异的五种模式，由过关条件又衍生出各不相同的几种玩法，以高分为目标的SCORE ATTACK模式，不出错的情况下尽量走远的ENDLESS模式，追求最短过关时间的TIME ATTACK模式，尽量延长时间躲避敌人袭击的挑战模式以及双人对战的VS BATTLE模式。每种模式每次玩都会生成不一样的路线，所以耐玩度非常高，让玩家有反复挑战的欲望，随着操作的熟练程度提高，关卡的难度也会随之提高，始终让玩家觉得游戏充满挑战性，百玩不厌。

SCORE ATTACK模式中要在到达地面路线的终点之前取得尽量高的分数，除了多取得金币外，以一颗蛋连续打中多个敌人或金币能获得额外的加分，这也是取得高分的关键，耀西吃掉路上遇到的水果就可以补充蛋的数量，而取得不同颜色的金币和打倒不同种类的敌人也会得到不同程度的加分。

ENDLESS模式中的天空路线结束后，地面路线是没有终点的，在一次都不失误的情况下，玩家要保护耀西走尽量长的距离，每走1000米耀西的颜色会发生一次变化，移动速度也会越来越快，因此难度也逐渐增加。但是同时耀西能持有的蛋的最大数量也会增加，连续投射蛋取得金币和打倒敌人的爽快感也由此产生。

TIME ATTACK模式中，路易宝宝被卡梅克的手下抢走，玩家必须在限定时间内救出路易宝宝，方法则是用蛋打中全部的卡梅克手下，关卡中出现的水果能补充蛋的数量，根据种类不同补充的数量也不同，所以看到水果的时候一个都不要错过哟。

挑战模式中耀西的行动也是受到时间限制的，但是玩家可以通过取得金币或打倒敌人来延长限制时间以躲避卡梅克，一旦剩余时间减为0时就会受到卡梅克的袭击了。这个模式里会出现POW方块，取得挂在缓缓飘浮的气球下方的POW方块后，画面里所有的敌人都会变成金币，在敌人很多的时候能起到很大的作用。

VS BATTLE模式支持玩家以一盘游戏卡带与朋友进行双人通信对战，NDS的上下屏幕分别显示对方和自己的游戏画面，先跑完1000米的一方获胜，而游戏过程中还可以互相制造障碍，用蛋连续打倒三个以上敌人后对手的赛道上就会出现刺球。

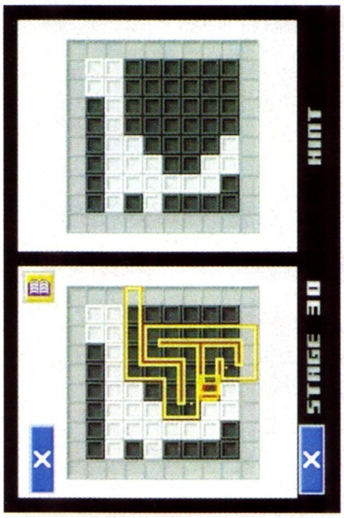
《CATCH！TOUCH！耀西》的总体表现相当优秀，适合各种类型的玩家，无论是动作达人还是动作苦手都能在游戏中找到属于自己的乐趣，而这只是任天堂展现创意的一个开端。

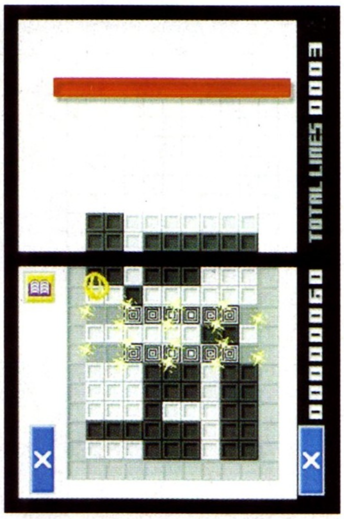


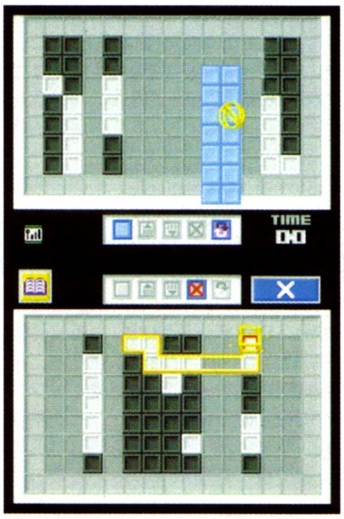


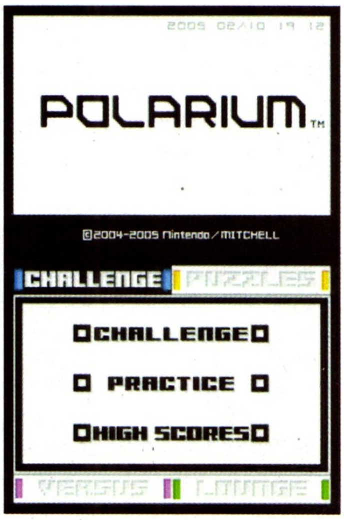
直感一笔

游戏原名：POLARIUM	厂商：任天堂	类型：触摸PUZ	发售日：2004.12.2	价格：3800日元
游戏人数：1-2人	推荐年龄：全年龄	游戏容量：不明	媒体格式：卡带	
其他：支持触摸				









最简单与最复杂的最不可思议结合！直感一笔实现！

《直感一笔》是日版NDS首发软件之一，这是一款任天堂原创的puzzle游戏，是众多首发游戏中售价最低的一款，正如游戏的名称，玩家要以“直感”来做出反应，消去屏幕上的方块。从本质上来说，这是一款下落方块式的puzzle游戏，但是特别之处在于方块的消去方式：所有方块分为黑白两种颜色，当触笔划过的时候，触笔运动轨迹上的方块黑白翻转，就像黑白棋的棋子翻转一样，黑变白，白变黑，同一横行的方块全部为同一种颜色时，该行方块消去。在下屏幕的操作区域内，最外边一圈是灰色的过渡区域，触笔能在这个过渡区域内随意移动，巧妙利用过渡区域，把独立分隔的几个方块区域以一笔连接起来完成全部翻转以达到最大程度的消去，是游戏的关键所在。

游戏中最考验玩家反应和思考速度的是挑战模式，这个模式中上屏幕会在一定间隔时间内不停落下方块，玩家必须尽快消去这些落下的方块，当方块堆积到超过上屏幕的红色线时就GAME OVER了，而玩家的目标则是尽可能多的消去方块并取得高分。每消去大约100行左右时，会出现一长条红色的区域分隔块，当出现分隔块时能消去屏幕上所有的方块，常常能在危急时刻挽救局面。根据方块的排列格局选择最佳解决方案，并毫不偏差的一笔完成是需要经过一定时间的练习并积累经验才能做到的。

玩累了挑战模式的话，可以进入解谜模式来放松一下，这个模式里有100个谜题，都是下屏幕给出一定的方块格局，玩家必须只用一笔来消去全部的方块。最初出现的谜题只有10个，全部完成以后才出现下一批的10个，随着等级提升难度会越来越高，而完成谜题则是不受时间限制的。这是对玩家思维能力的考验，深思熟虑后的一挥而就是非常有成就感的，而谜题的解决方式并不止一种，以各种方式来完成谜题也很有挑战性，使玩家很容易对这款游戏着迷。游戏中还有非常体贴的显示提示设定，实在想不出来的话可以参考给出的提示，这对玩家接触《直感一笔》初期的练习是很有帮助的。

除了解答游戏中给出的谜题外，玩家还能自己设计制作谜题，然后通过无线通信发送给其他人，同时也能接受别人发送的谜题。而除这个方式以外，还能通过生成密码的方式来互换谜题，由于每个谜题都有着独一无二的方块格局，因此也对应着独一无二的一个密码，输入密码后就能得到对应的谜题了，这样一来即使是身处异地的玩家也可以通过密码来交换谜题了，玩家可以最大限度的和《直感一笔》的其他爱好者进行交流。游戏的官方网站上还公布了几个谜题的密码，有兴趣的玩家可以访问官方网站来获得密码。

即使没有《直感一笔》卡带的玩家也可以体验到这个游戏的乐趣哦，有卡带的玩家可以通过无线通信向其他玩家发送10个典型的谜题，让身边其他朋友也一起体验直感解谜的乐趣，这不得不说是任天堂高明的宣传方式。

《直感一笔》在游戏互动性方面表现得相当出色，游戏支持双人通信对战，但是必须要两盘卡带才能进行对战。对战时必须把NDS水平旋转90度竖起来玩，下屏幕显示自己的游戏画面，上屏幕显示对方的游戏画面。对战规则是自己消去的方块会传送到对方的区域内，最先全部消去的一方获胜。对战时画面上会出现一些带问号的随机方块，这些是对战时特有的攻击道具，可以用来和对方互相妨碍互相影响，消去随机方块所在的横行时就能取得攻击道具了，而用触笔点触道具时就能使用，非常的方便。对战时的紧张刺激和形势的瞬息万变，使玩家始终精神高度集中地进行，一旦分心会造成满盘皆输，休闲游戏并不都是以轻松的心情去玩的哟。

每次进入游戏时都会提示是否进入教学模式，除了基本操作讲解外，还可以在教学模式中学到一些基本技巧，想要得到高分或取得很高消去行数的话，就必须掌握和熟练使用这些基本技巧，达到一笔消去多行的目标，同时也节约消去时间。观察即将落下的方块格局，预测方块消去时和消去后的图形，并预先在下屏幕划出翻转范围的高级运用也需要玩家反复不断的练习。

虽然《直感一笔》被同期发售的其它大作游戏的光芒所遮盖，但是其作为一款原创游戏，优秀的素质是不会被埋没的。虽然由于触摸屏的灵敏度问题有时会导致笔画不准确，但是瞬间大量消去并引发连锁的爽快感绝对让人对游戏爱不释手。使用触笔进行操作的《直感一笔》也是为NDS量身而制的一款游戏，堪称休闲游戏精品，而puzzle类游戏的爱好者更不应该错过这款游戏。

任天堂的方块精神

方块游戏成就了任天堂，这是在上个世纪，一个俄罗斯方块成就了任天堂最伟大的便携掌机GAMEBOY。因此，方块类游戏一直是任天堂非常偏爱的类型，无论在何种时期，任天堂都将这类型游戏当做是自己的看家招牌来推出。这次NDS发售，任天堂同样没有等闲视之，而且将方块类游戏更加重视上升为初期软件的主要力量。无论是首发的突显点子的“直感一笔”还是得到日本杂志一致好评的“METEORS”，这些游戏无疑再次成为了新掌机的救星。方块类游戏发展至今，游戏的方式已经很少再出现新鲜内容，而NDS通过自己的双屏以及触摸的全新方式，使此类游戏再次焕发了新生。在游戏的创作初期，对于NDS的设计通常在脑海里闪回的多是零碎的方块，而这些点子更加容易和适合轻易处理成方块类游戏。NDS上的方块类游戏越来越精彩，越来越有趣，甚至成为前所未见的方块类型，凭借硬件来实现软件的进化，这样的方式是游戏发展的正规途径。当我们看到这些满含创意的软件推出，应该为业界感到高兴，为任天堂感到高兴。在很多人眼中，方块类游戏仅仅是调剂的小品，但对于任天堂来说，方块类游戏与其他类型是完全一样的级别，只要认真做，方块类游戏也可以再次出现超级大作！



口袋妖怪 冲刺

游戏原名：POKEMON DASH　厂商：任天堂　类型：动作竞速　发售日：2004.12.2　价格：4800日元
游戏人数：1-6人　推荐年龄：全年龄　媒体格式：卡带
其他：无线联机、支持触摸

口袋妖怪竞速触笔发进！



作为日版NDS的首发软件之一，游戏名称中的“口袋妖怪”四个字应该吸引了不少玩家的注意力，但实际上本作既不是正统的养成收集对战的《口袋妖怪》游戏，也不是弹珠台之类的休闲精品，而是一款为NDS量身打造的原创竞速类游戏。NDS上《口袋妖怪》系列的第一款游戏会以这种形式降临，恐怕这是大多数玩家都想不到的，不过既然是首发软件，可见任天堂对本作有足够的信心，实际上本作确实是一款很优秀的游戏。

竞速类游戏通常都离不开一个按键加速另一个按键减速的设定，能想象为广大玩家所熟悉的口袋妖怪驾驶着赛车疾驰是什么情景吗？本作的设定是完全颠覆了这个传统的，NDS的触摸屏成为游戏的关键，玩家要在下屏幕上用触笔不停划动以使皮卡丘不断奔跑，划动多少距离皮卡丘就会跑过多少距离，一旦慢下来就会被其它口袋妖怪超过哦。而本作中是没有传统赛道概念的，要做的就是在每个关卡中按照顺序通过路面的精灵球标志，以最快速度通过所有精灵球标志就能取胜。游戏全程都是用触笔来控制的，除了START键用来暂停并调出菜单外，其它按键都没有任何作用，抛开按键来体验非同一般的竞速乐趣吧！

本作中如果不结合上下屏幕的画面来玩的话，是不可能取胜的。上屏幕里显示的是雷达地图，中心点就是现在的位置，雷达地图上显示一定范围内周围精灵球的分布，并指出下一个要通过的精灵球位置，还显示各种辅助道具的位置。另外还可以在上屏幕里了解自己的排名和自己前一位的精灵、前三名的名字和资料，以及所有精灵分别相距的路程和距离精灵球的大致位置。下屏幕的操作画面中还显示已通过精灵球数和全部精灵球数，每次通过精灵球时都能看到通过上一个精灵球到当前所花费的时间，红色箭头指向下一个精灵球的方向，但是沿着箭头走直线并不是绝对可行的，因为有些地形是无法直接通过的，必须迂回前进。所以游戏中必须不时注意上下屏幕的情况，这样才能有效的选择最佳路线方案来达到最快通过的目标，如果只看一个屏幕的话结果往往是会迷路。

各个关卡中有不同的地形设定，森林、沙漠、沼泽、浅水、深水等各种地形都有不同的奔跑极限速度，在普通道路上的速度是最快的，而如果在深水中沉下去或者掉下裂缝，就不得不回到最近的岸边。游戏中也有相应的辅助道具能使皮卡丘在通过这些地形时保持最高速度，这些道具都是地面上的图标，颜色和图案各不相同，从上面经过就可以取得，例如遇到深水时借助道具皮卡丘就会坐在乘龙背上通过。除了在地面奔跑以外，在地鼠洞穴取得气球的话就能乘坐热气球飞行，只需要在下屏幕两边的RISE和DIVE上下划动一下就能控制热气球的上升和下降，在热气球上时也是要靠划动触笔来飞行的。气球升空后雷达上会出现雪花现象，而在空中会看到有趣的景象，那就是关卡的全景像皮卡丘脸的形状或者脚爪印、精灵球等形状。从空中降落以及着陆时要注意地形，如果在坚硬的路面上着陆的话，皮卡丘会晕眩，用触笔点触来击破气球可以加速降落，需要注意的是在空中时一直会受到气流影响，下降时会受到因为风向而造成位置偏移，要不停修正方向。

游戏中GP赛的5个关卡全部结束后会出现高级GP赛，虽然是同样的5张地图，但是电脑智能有了很大程度的提高，稍微松懈就马上会被超过，而在速度和地形的计算上玩家要略输一筹，电脑选择的都是最快的路线，所以模仿和总结经验之后才有可能超过电脑，这也是高级GP赛的挑战性和乐趣。

本作的耐玩度是非常高的，因为可以和GBA版《口袋妖怪绿宝石》进行联动，绿宝石队伍记录中的精灵化身为本作中的关卡地图，并根据等级转换出完成地图的限制时间，有两个或两个以上精灵属性相同时还有额外附加的时间。一支队伍对应一个关卡的六张地图，而本作中可以保存六支队伍的联动数据，如果玩家有兴趣的话，可以尝试绿宝石中所有386只精灵的地图哦。此外本作也是支持多人无线联机的，一卡最大6人的联机对战比单人游戏更有乐趣，对战中还可以使用联动得到的地图来进行比赛，让玩家倍感亲切。







《口袋妖怪DASH》的游戏类型被官方定义为动作竞速类游戏，诚然，游戏中的动作成分很高，是任何一款正统竞速类游戏无法企及的，而这种打破常规的游戏方式也带来了不同寻常的乐趣，更巧妙结合了NDS触笔和双屏的新机能，令人不得不赞叹任天堂的创意。游戏开机画面里能随意抚摸皮卡丘的设定也取悦了不少喜爱皮卡丘的玩家，愿意尝试新感觉的玩家都不妨入手本作。



大合奏 乐团兄弟

游戏原名：DAIGASSO!BAND-BROTHERS	厂商：任天堂	类型：音乐节奏	发售日：2004.12.2	价格：4800日元
游戏人数：1-8人	推荐年龄：全年龄	媒体格式：卡带		
其他：支持麦克风、无线联机				





真正的多人同乐音乐游戏！

《大合奏！乐团兄弟》是任天堂在2004年12月2日同NDS一起首发的一款音乐游戏，这款游戏当时在展会上出展时就备受瞩目，因为这款游戏不同于以往的音乐游戏，有很多非常不错的创新。据岩田聪透露，这款游戏早在三年前就在策划中了，当时是准备以GBA为平台，内部开发代号为“GAME BOY MUSIC”。后来因为要与其他玩家进行联机，实现游戏中想达到的目的就需要很多卡带，再加上GBA联机人数的限制，最后放弃了GBA这个平台。随着NDS的出现，岩田聪认为这个游戏很适合NDS，便重新启动了这个开发项目。这款游戏中要把手中的NDS当做一个乐器，使原来的单一乐器的音乐游戏变成了多乐器、多人演奏的音乐游戏，正如游戏的名字，几个人合奏起来，酷似一个小型乐团，这也正是这款游戏所要达到的目的。不过看了这些话不要认为这是一款必须多人才能玩的游戏，一个人玩的时候，其他乐器自动演奏，只是音量不会盖过你的乐器。游戏中收录的曲目众多，从日本的流行歌曲到动画歌曲、世界名曲乃至任天堂的游戏音乐，可以说是应有尽有，其中一部分都是我们耳熟能详的曲子，演奏起来的感觉一定会不一样的。

游戏中的演奏方法不是我们平时所见到的那种下落式的，而是横向的，以4小节为一行向上滚动。乐谱根据乐器的不同分为“DOREMI乐谱”和“鼓点乐谱”两种。乐谱以小节为单位，每小节有4拍，箭头随着节拍移动，移动到音符上时要按下音符上提示的对应键。按键的时机一定要把握好，会影响到最后的评分。DOREMI乐谱中的每个音符都有长短，也就是持续按键的时间。鼓点乐谱的音符没有长短，但是节奏性很强。在初学者模式和业余模式中，会出现需要触摸下屏的，触摸后那一段会自动演奏，在专家模式中就不会出现了。根据级别不同，演奏时按键数量也不同。初学者模式中玩家只需要按方向键中的一个键和ABXY中的一个键就可以完成演奏，业余模式则需要4个方向键和ABXY这8个键共同使用，到了专家模式还会加上L和R这两个键。



游戏中分单人模式、合奏模式和编曲模式3种。单人模式中包括RENTAL SRUDIO和RECORDING两种，RENTAL SRUDIO相当于练习模式，可以任意选择曲目、乐器进行演奏。选择好乐器后可以选择练习和采点，练习中可以选择初学、业余和专家的乐谱，并且可以调整速度。在采点中演奏完会给一个评分，非初学者的乐谱，只要演奏完，最高分就会被记录下来。RECORDING相当于考核模式，考核是分级别的，也就是乐器下面的星数，每次会随机给出3首考核的乐谱，要连续演奏下来，并达到规定的分数才算通过。通过后会得到难度更高一级的乐谱，建议玩家在RENTAL SRUDIO下练习好了再来考核。

编曲模式是这个游戏的一大亮点，编曲模式分为哼歌编曲和专业编曲。哼歌编曲是利用了NDS的麦克风，对着麦克风哼歌并录下来，配上卡带中内置的几种伴奏，就算完成编曲了。

录音的时候按住X和十字键的上下就可以调整麦克风的灵敏度了，分别适合录制不同的歌曲。哼歌编曲模式虽然操作简单，但是有一些不足的地方，自己哼歌有可能走调，而且麦克风的精度不是很高，即便是控制自己哼歌时的音准，还是会有一些其他的杂音录进去，再有就是卡带内提供的伴奏并不能适合很多歌曲，而且音乐也比较单一。当然，最大的亮点还是要属专业编曲模式，这个模式是通过业余模式的所有考核后出现的。专业编曲模式是用五线谱的方式来编曲，每首曲子最多可以有8个声部（即8种乐器），可供使用的乐器共有70多种，最长能制作120小节的，最多可以保存8个乐谱，并且可以联机交换。

联机的合奏系统也是一大亮点，通过NDS的无线联机机能来实现合奏。合奏模式分采点合奏和大合奏两种。采点合奏可以单卡2-8人，有卡的人做LEADER,通过下载机能可以让每个玩家都能玩到。采点模式里除了每个玩家自己的声部，其他声部还是自动演奏。大合奏模式就不同了，这个模式支持的人数无限，但是要求每个人都要有卡带，并且演奏的时候只有自己的声部在演奏，其他的声部不自动演奏，所以这个模式参加的人和声部越多越好，这样才能体现出合奏的乐趣。

这个游戏可以说是目前最专业的音乐游戏了，不但实现了多声部的合奏，而且编曲模式使以前一直盼望的自己编曲，演奏自己喜欢的歌成为现实。但是不足的是编曲模式并不适合所有拍子的乐曲，而且输入比较慢，一般需要两个小时左右才能写好一个乐谱。对于音乐游戏来说，本作可以说是革命性的突破。

真正的多人同乐音乐游戏 有NDS的人应该必备一盘



愿为你而死

游戏原名：FEEL THE MAGIC　厂商：SEGA　类型：触摸动作　发售日：2004.11.21　价格：29.99美元
游戏人数：1人　推荐年龄：全年龄　游戏容量：不明　媒体格式：卡带
其他：支持触摸、麦克风、与GBA游戏连动。



愿为你而死？！没想到如此一个轻松的游戏，却要用这个名字。这款“愿为你而死”的美版名称是“Feel the Magic”，也就是“感受爱的魔力”。真闹不明白，美日看待爱情的差距真就这么大吗？这些都是题外话，这款游戏从构思以至每个细节都十分独特，不得不佩服SEGA做游戏还真是有一套。不过就流程来说，本作的确是不怎么耐玩，简单模式下最多两个多小时也就通关了。如果难度高的话，时间也就大多浪费在反复挑战上。本作的创意完全符合了新掌机的功能设计，因此在NDS刚推出的时候，这款游戏便显得格外特殊。

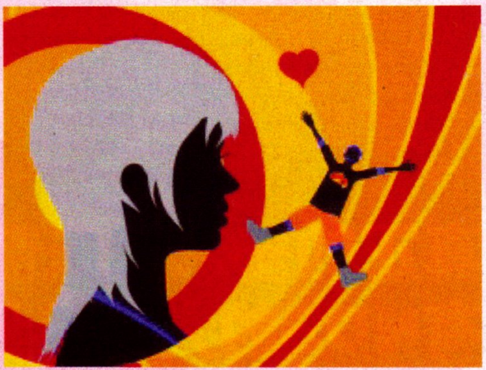
首次用触摸笔游戏时的感动



随美版NDS首发的几款游戏当中，就数这款游戏与主机的特殊机能连接得最紧密。离开了触摸笔是根本无法游戏的（用手指除外）。本作拥有一条完整但是十分离奇的故事主线，贯穿这一故事始终的是28个迷你游戏，这些游戏都是需要玩家亲自“动手”完成的，其中还有几款小游戏要用到麦克风，真是把NDS的功能给琢磨透了。下面就为大家简单介绍其中几款小游戏。

首先是“chaser”。这个游戏是让主角骑独轮车通过弯弯曲曲而且十分狭窄的海面浮桥，并且海里还不时有鲨鱼跃出水面来攻击主角。玩家要做的就是用触摸笔控制独轮车行动的方向，听起来简单，可是这对玩家的操作能力是一种极大的考验，手是绝对不能抖的，而且在鲨鱼出现的时候还要迅速躲开！试试挑战高难度吧，主角想不变成鱼食都难！

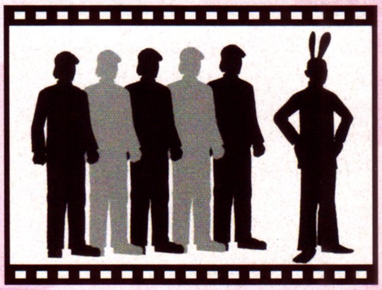
其次是“final battle”。这是和BOSS对决的最终一战。两个人的头部会发射出冲击波，而增强能量的方法就是用毛巾来回擦自己的头，最终谁的能量压倒对方就算获胜。玩家的任务就是拿着笔在屏幕上来回地划，越快越好！在高难度下玩这个游戏的时候，绝对是对自己手腕的一种摧残。不过一旦胜利之后的成就感也是非同一般。然后是“parachute”。其实这个游戏也暴露出了NDS的一个设计上的缺憾，那就是两个屏幕离得有点远。玩这个游戏时，你需要先看上屏出现的数字，然后在下屏输入，到后来速度一旦加快绝对会让你有“目不暇接”的感觉！晕，就一个字！





最后值得一提的就是“magic touch”。这是一个救人的游戏，玩这个游戏要用到两种操作方式，先是用触摸笔按照提示点击心脏部位来恢复女主角的心跳，然后是依照画面提示向麦克风吹气，给她人工呼吸，其间还会出现死神，这时玩家需要用笔来驱赶它，直至女主角奇迹般复活！整个游戏过程紧张无比，其实难度并不高，只是由于游戏逼真地再现了抢救的过程，因此投入感十足。

另外，本作中还有一个很有意思的“外貌更换”模式，就是在主菜单中能够选择的“Maniac”模式。在该模式下，玩家可以为女主角更换不同的造型，包括21种发型、21种服装以及13双鞋子。问题不在于这些，关键是在这里玩家还可以利用到“触摸”的功能！女主角的头、手、脚以及一些敏感部位都是可以摸的！这个设定在突出了游戏的个性之外也很考验玩家的人品哦。



这款游戏从头到尾一气贯通，一直到通关后的感觉都不像是游戏的终结。真的太吸引人了！简直让人不能自拔。手握着触摸笔时的感动无法言语。

NDS的化腐朽为神奇



单说这款游戏的剧情，几乎可以用“俗”来形容。这里所说的俗就是故事情节俗，一见钟情的故事现在已经不能打动见多识广的年轻人了，可是SEGA还是不厌其烦地打出了这个招牌。中间的历经磨难和结尾的生死重逢，都是三流电视剧的经典剧情。男主角傻瓜一样的金鱼T恤，不伦不类的防震头盔，还有早就退流行的莫西干头，无不体现了“俗”的精华所在。但是玩家在真正接触这款游戏时却一点也感觉不到这些俗套的地方，这就是因为NDS有着化腐朽为神奇的能力。其实俗不可耐才是王道。您看看人家，即便是俗，也俗得那么不凡，那么耐人寻味！每一个游戏都充满了绝妙的创意，用触摸笔的新鲜操作感完全将玩家带到了游戏当中，关键在于SEGA发现了简单制胜的道理。现在掌机面向的玩家年龄层略有提升，而成年人中很少有人能够为一款游戏去煞费苦心地琢磨剧情，他们追求的就是简单带来的享受。于是肥皂剧才会火，这款游戏的故事才会成功。

《愿为你而死》有着貌不惊人的外表，在最初被列为NDS首发软件时，并不是人们关注的焦点。她与《马里奥64DS》不同，人家是名门之后，有着先天的优势，《愿为你而死》是新丁加盟，乘凉是没她的份了，栽树的重任却是责无旁贷。不过事物都有两个方面，有时，劣势反而是自己的优势。身为新新人类的《愿为你而死》有着吊起别人胃口的资本，对于未知事物，一探究竟便是最大的乐趣。



噗哟噗哟FEVER

游戏原名：PUYO PUYO FEVER　厂商：SEGA　类型：益智解谜　发售日：2004.12.24　价格：5040日元

游戏人数：1-8人　推荐年龄：全年龄　游戏容量：不明　媒体格式：卡带

其他：无线对战。

经典益智类游戏登场NDS



一直以来活跃在各个主机平台上的著名益智类游戏《噗哟噗哟》，以其可爱的人物形象和轻松的游戏风格一直受到广大玩家的喜爱。如今该系列新作《噗哟噗哟FEVER》也在NDS上登场了！由于携带掌机的便利性，无论在何时何地都能快乐地进行游戏，搭载了无线通信机能的NDS支持一卡八人对战，而使用触摸屏的全新操作方式也为这款游戏带来了不同以往的乐趣。

FEVER的震撼连锁

本作新加入的要素中有“FEVER”这一项，每次抵消对方攻击的同时，FEVER槽就会慢慢积蓄，积满时就能够发动FEVER模式！发动FEVER模式的玩家只需要把引发连锁的PUYO放置在适合的地方，就能够大量消去PUYO，发动华丽的连锁技。这项设定使得华丽地完成游戏不再是只有高手才能做到，活用这一技巧的话就算是完成10连锁不再是做梦一般不可实现，即使是初学者也能够体验连锁的爽快感。

一笔完成的简单操作

既然是在NDS上推出的游戏，那么游戏的操作上当然也要考虑使用触摸屏来进行游戏。本作采用了判断触摸笔动作的简单指令。要PUYO向右移动时就把触摸笔从左向右划，要想让PUYO向左回转时从下向上划然后向左划出直角，移动和回转都使用了这种直接简便的操作。这种操作方法只用一只手就可以完成，在游戏的过程中显得十分简单快捷。

众多登场角色的活跃表现

同以往一样，在《噗哟噗哟FEVER》这款游戏里也有众多性格各异的角色登场。同时，选用不同的角色也会有多种不同的游戏模式可以选择。比如有女主角阿米悌和拉菲娜随着剧情发展进阶对战的模式，自由选择各位人物挑战决胜的模式，以及完成各个给出题目的解谜模式等。在游戏中，角色们的动作和形象会在下屏幕中显示，而上屏幕则是火热的对战画面。

SEGAdirect预约特典

为了配合这款游戏的发售，SEGA在segadirect网站上还推出了相关的活动。那就是预约了《噗哟噗哟FEVER》的玩家都能得到PUYOPUYO FEVER屏幕擦作为礼物。别看礼物很小，但是在市面上绝对买不到，这就是珍贵之处了。





钻地小子 钻地之魂

游戏原名：MR・DRILLER DRILL SPIRITS　厂商：NAMCO　类型：动作益智　发售日：2004.12.2　价格：5040日元

游戏人数：1-5人　推荐年龄：全年龄　游戏容量：不明　媒体格式：卡带

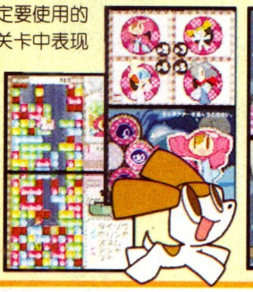
其他：无线对战。



钻地小子在益智类游戏中还是具备相当高的人气的，它当然不会错过在新掌机上登场的机会了。本作在以前的基础上加入了NDS版所独有的要素以及全新的操作方式。特别值得一提的就是本作所支持联机的多人竞赛，可以最多一卡五人联机，联机方法类似《大合奏！乐团兄弟》，而在多卡多人联机的时候竞赛关卡内会出现各种道具，比一卡联机更增加了很多乐趣。

丰富多彩的游戏模式

◆任务模式——传统的任务模式，逐步挑战难度渐渐增加的各关卡，从钻探研究所到日本、中国、印度、埃及、美国，最后的关卡是月球。最初只有阿进一个人物可以使用，挑战成功的话，其他人物陆续登场，可选用人物逐渐增加。在本模式中可以使用在商店购买的道具，选定要使用的道具后，道具效果就会在挑战关卡中表现出来，但是最多只能同时使用4个道具。





◆压力模式——压力模式是本作新增加的模式，玩家需要一边钻探一边以钻魂攻击在身后步步紧逼的地球破坏兵器，最初也只能使用阿进，当任务模式中出现其他角色时，本模式中才能选择其他角色。在压力模式中，玩家拾取POWER胶囊后就能对地球破坏兵器发射钻魂进行攻击，当空气用尽后就无法继续破坏方块了，虽然能再度复活，但是会损失大量时间，所以要注意哦。





地球破坏兵器有三个炮台，攻击时其中一个炮台会放出几种特殊形状的方块，这些方块有着和普通方块一样的特征，挖掘时也会被破坏。地球破坏兵器发怒时，向下前进的速度会增加，同时攻击次数也变多，此时攻击它会使它恢复到普通状态。地球破坏兵器的花形炮台被钻魂击中时会造成伤害时，然后它会暂时停止行动，伤害越大停止时间越长。

◆时间模式——时间模式是《钻地小子2》中出现过的模式，玩家需要挑战特定的关卡，技巧性的最速突破，时间模式的人物使用方面同压力模式。最初出现的关卡只有ABCD四个而已，全部完成后会陆续出现新的关卡。



◆宝石模式——宝石模式是《钻地小子ACE》中出现过的模式，在本模式中空气不是随着时间流逝而消耗的，而是挖掘一次消耗1%，被落下的方块砸中时消耗20%。除此之外，玩家可以使用在关卡中获得的各种宝石帮助破关，红黄蓝绿四种宝石各有不同的效果，玩过钻地A的玩家应该很熟悉了。

◆商店——单人游戏的其他模式中，关卡完成后的挖掘深度可以用来在商店中购买道具，各种道具有助于破关，酌情使用吧。

使用DS机能解开谜题的本格冒险游戏！



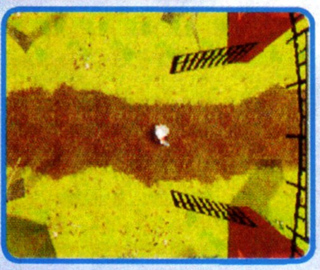


主人公
阿修莱·美月·罗宾兹

姨妈
洁西卡

以谁也没有到过的小岛作为舞台，在充满谜团的气氛中进行的故事。通过触摸屏和麦克风进行输入等，本作准备了许多需要活用NDS特有的机能才能解开的谜题！





NDS	ANOTHER CODE 双重记忆			
	任天堂	2005年春	4800日元	128Mb
冒险游戏	卡带	日版	1人	全年龄

寻找去向不明的父亲的少女·阿修莱的故事

被姨妈养育长大的阿修莱。在14岁生日的那一天，去向不明的父亲发来了一条信息。阿修莱为了寻找父亲，向着信息上说到的血腥爱德华岛出发了……

在血腥爱德华岛上等待着阿修莱的是…？

玩家要操作阿修莱在血腥爱德华岛上进行探索。当看到古怪的东西时，就可以使用触笔移动它们或者对它们进行调查。父亲送来的小型机械DAS也在探索中起到了各种各样的作用。本作可以说是展示NDS机能的代表作品，游戏中的谜题设计充实有趣，玩家绝对不要错过！

Touch!DS!



将人或物放大表示

表示主人公、登场人物以及在岛上看到的物品。



通过触摸进行调查

进行角色的移动，或者使用触笔对看到的东西进行调查。



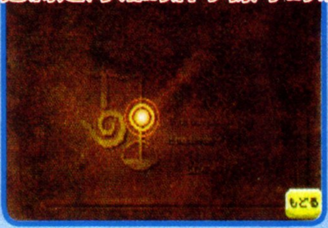
使用触笔 转动绞盘吧！



↑用触笔接触把手，试着转动绞盘吧。这是游戏初期的谜题，很容易解开哦！

用触笔进行各种调查吧！

把满是污垢的牌子擦净的话？



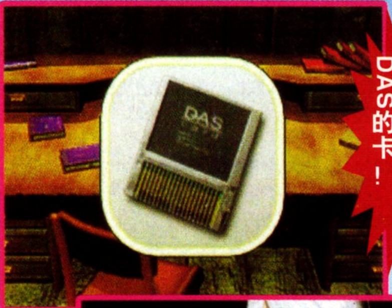
↑用触笔把满是污垢的牌子擦干净。能看到被盖住的图案吗！？

要使用一台酷似NDS的机器DAS



→在岛上各处进行调查，发现了DAS用的记忆卡！用主人公手持的机器来测试一下内容吧！

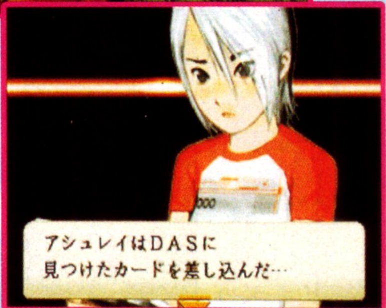
在岛上发现了DAS的卡！



↓父亲送过来的这台机器该怎么用呢？



↑把卡插进DAS，会发生什么事呢？游戏中充满了出人意料的事件。



前往小岛的向导「船长」登场！



↑用船载阿修莱前往血腥爱德华岛的老人。他与故事有什么关系呢？想了解游戏的全部情节，一定不要错过《掌机迷》。

人气动画化作动作冒险游戏登场啦!



钢の錬金術師(仮)



去年夏天开始放映的人气动画《钢之炼金术师》如今迅速登陆NDS！许多玩家热烈期待的游戏终于要在新掌机上实现了！



NDS	钢之炼金术师（暂定）			
	BANDAI	预定夏季发售	价格未定	容量未定
动作冒险	卡带	日版	1人	全年龄

你可以体验到TV动画的剧情了!!

阿尔冯斯·艾尔利克

因为炼金术失败，失去了身体的所有部分。但是凭借爱德的力量，使他的魂魄寄宿在钢铁之铠中得以复活。

爱德华·艾尔利克

能操纵奇妙的炼金术弱冠之年就成为国家炼金术师的天才。右手与右腿装着机械铠，因此被人称作"钢之炼金术师"。

操纵主人公爱德，用炼金术打倒敌人，拆除陷阱，破解关卡不断前进。本作就是这样一款动作冒险游戏。本作以TV动画为蓝本，随着不断打穿关卡，你将欣赏到忠实于原作的故事。另外游戏中还准备了图片收集等附加因素，对于《钢之炼金术师》的爱好者来说是不可错过的作品。

STORY 剧情

爱德和阿尔为了使在他们年幼时死去的母亲复活，进行了被禁止实行的人体炼成。但是术法失败，爱德失去了右腿，阿尔失去了身体。爱德以右手作为交换，使弟弟得以复活。之后，两个人为了找回自己的身体，开始踏上寻找贤者之石的旅途。



洛伊·玛斯坦格

国家炼金术师的其中一人。能够用特殊的手套造出火花，自由自在地操纵火焰，因此被人称作"焰之炼金术师"。

显示在双画面上的事件





↑带有原作风格的事件画面将剧情演绎得淋漓尽致，而且，事件画面是用双屏来显示的。



↑使用跳跃、拳击和炼金术等动作打倒敌人吧！灵活使用各种技巧哦！



↑在版面中也会和炼金术造出来的怪物等BOSS进行战斗。

用触笔点击就可以发动炼金术了!

像动画里一样，爱德华可以用炼金术炼成（制造出物质）各种物体。点击触摸屏上的标志，炼金术就能发动了。能破坏障碍物、打击敌人的大炮，可以当作落脚点的墙壁，可以炼出各种各样的东西！总之本作绝对可以说是最强的游戏。



↑炼成标志（可以用来炼成的材料）出现时，就用触笔点击它吧！





←爱德华合起手的动作就会插入画面中……动画感十足，绝对感动！

←炼金术发动，大炮之类的东西就会出现在画面里了！震撼啊！

用触笔了解到的NDS100%

也有小游戏哦





↑用触笔把绳子的节解开吧。

在版面中，有时除了打倒敌人之外，还需要破解小游戏。例如画出炼成阵使门恢复原样等，需要巧妙使用触笔才能通过。总之是充分利用了硬件的各种性能打造的游戏，十分充实！

逆转

让人感动的《逆转裁判》在NDS上复活了！





逆転裁判 蘇る逆転

极具个性的角色和口头禅，拥有这两大招牌的人气本格推理游戏《逆转裁判》在NDS上复活了！

NDS	本刊译名：逆转裁判 复苏的逆转			
	CAPCOM	发售日未定	价格未定	容量未定
AVG	卡带	日版	1人	全年龄



用「有异议！」这句著名发言帮助无辜人们的律师

成步堂龙一
なるほどう りゅういち

成为辩护律师的主人公。对于无罪受冤而被逮捕的人，总是用"有异议！"这句著名的发言给予帮助。

《逆转裁判1》的4话中追加了内容丰富的原创情节！

而第5话是系列的最大谜团，御剑不为人知的故事

从科学角度上讲有异议！



酷似真宵的新角色登场！

想当化学调查官的女高中生

宝月 茜（16岁）
ほうずき あかね

想当科学调查官的少女。喜欢用的挎包里装满了梦想和自己买的化学药品。美中不足的是身上总带着一些化学药物的古怪气味。



《复苏的逆转》包括了GBA版的1代的内容，以及全系列中容量最大的篇章"第5话"。游戏系统对应了NDS的特点，玩法进化得更为简便。在第5话中，GBA版没有加以说明的"御剑失踪事件"将真相大白。还有酷似真宵的新角色"宝月"等新角色登场！从另一方面来看，本作也可以当做一款全新的游戏来玩哦，毕竟是在全新的硬件上，除了剧情外，还会有很多其他的不同哦！即便是玩过前几作的玩家也绝对不能错过！

NDS版

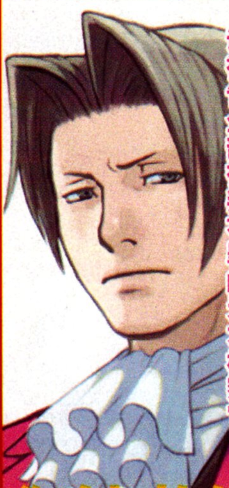
GBA版《逆转裁判》（1—4话）

↓

御剑失踪 ←第5话将以这空白的数个月为舞台

↓

GBA版《逆转裁判2》



让被告全部被判有罪的天才检察官

御剑 怜侍
みつるぎ れいじ

实力非凡的年轻检察官。十分憎恨罪恶，认为嫌疑人全部都是有罪的。

在GBA版中没有提及的御剑怜侍失踪之谜！



↑在《逆转2》里，御剑简直像死了一样消失无踪。他失踪的这段期间究竟发生了什么？



←留下这样的话后消失了的御剑。连接《逆转1》与《逆转2》的故事即将在NDS版中真相大白！

充分利用NDS机能而得到进化的系统

我们在这里讲解一下利用NDS机能而得到了进化的游戏系统吧。本作使用了一部分受到好评的《逆转裁判3》的系统。并且，利用双画面显示证据一览表，利用触摸屏进行直觉式操作等等，利用NDS新机能而实现的系统也有很多。就算玩过了GBA版，也一定能在NDS版中找到乐趣！

CAPCOM方面对NDS硬件性能可以说是充分利用，而像逆转这样的游戏实际上也非常适合于拥有双屏幕和触摸的NDS。游戏中往往会出现更多出人意料的事件，需要玩家充分利用手中的电子笔来完成剧情的设置，无论从哪方面看，本作都有着绝对要玩的理由。充满魅力的游戏就在NDS上诞生。



↑在上方画面中展开剧情，显示一目了然。还有其它独特的系统也说不定哦！在NDS上究竟还能诞生出什么样的新内容呢，这点一定要好好尝试一下。



千寻的妹妹。进行灵媒师修行的少女。机缘巧合之下成为成步堂的助手。喜欢流行的东西，随波逐流的性格。

上方画面 可以通过清晰的格局仔细看清证人的表情

选项显示消失，角色的表情更容易看清。通过观察表情的变化，一定很容易抓住证人说谎的证据。

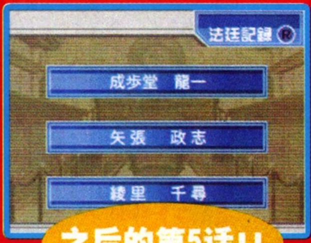


※画面是合成照片

下方画面 通过触摸屏检查各种可疑点！

证据和选项表示在这里。在侦探部分中，可以直接利用点触进行调查。





之后的第5话！！

←法庭记录表示在下方画面中。一边检查证据，一边寻找证人言语中的矛盾，游戏进行非常流畅。利用双屏幕的优势，可以让游戏进行得更加顺畅，这就是NDS的魅力啊！



成步堂所在法律事务所的所长。虽然是个年轻的女性，却拥有让周围人另眼相看的才能。似乎有很强的灵能力。

出现3D构图和动画，机能大幅提升！

NDS版独有的第5话采用了更加充分地发挥出NDS机能的崭新系统。在证据展示时，出现了动画以及用3D构图绘制的物品，形成了许多GBA版无法出现的场面。此外，除触摸屏以外，还出现了使用麦克风进行证据搜集的情节。NDS独有的新系统不胜枚举！

这里是注目点！

侦探部分	法庭部分
有使用麦克风的情节	动画以及3D绘制的证物
触摸屏不用说，寻找证物的时候，有时连麦克风也会用到！	可以从各个角度调查立体的证物。动画中也会有证据的提示！

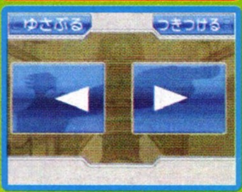


←做到这种程度，逆转也不是难事吧？会不会连“有异议！”都可以通过麦克风直接喊呢？制作人可是亲口答应要利用充分NDS的机能的哦！所以对于这款新瓶旧酒的游戏来说，还是有很多方面值得我们期待的。

活用NDS100%

利用NDS的机能重获新生！





↑利用触摸屏的话，“摇动”之类的动作可以非常简单地完成。

在法庭部分中寻找证人证言中的矛盾，对己方进行不断举证的《逆转裁判》。如今所有操作都可以通过触摸屏迅速完成（用按键也可以）。而且，游戏中还加入了麦克风等NDS特有的机能，使本作的系统更加完善，直觉利用更加流畅，游戏的乐趣更加浓厚！

逆转裁判是什么？ 寻找矛盾，看透真实，帮助无辜的人们吧！

帮助无辜的人进行法庭辩论对战，这就是《逆转裁判》。游戏的流程是事件发生后，先在侦探部分中收集证据，证明委托人无罪，再寻找出真犯人言语中的矛盾。喊出“有异议！”的一瞬间真是令人心情激动！

事件发生！！ → 侦探部分 —收集证据→ 法庭部分 —新的矛盾→ 侦探部分（不断重复） → 使委托人无罪获释



↑在法庭上，许多证人都会对事件做出发言。找出言语之间的矛盾吧。

非常"高达"的新作

那个《G世纪》也迅速在NDS上登场啦





SDガンダム GGENERATION DS シージェネレーション ディーエス

历代的高达们进行大集合!!

集合了电视动画和OVA《高达》作品中的MS和角色的人气模拟角色扮演游戏，这就是《G世纪》了。我们将在这里介绍一下系列最新作的内容！

NDS	本刊译名：SD高达G世纪DS			
角色扮演	BANDAI	预定5月发售	6090日元	容量未定
	卡带	日版	1人用	全年龄

系列最新作!

沿着游戏原创的剧情在高达的世界里遨游吧！

高达迷们的福音又来了！曾经在许多机种上受到热烈欢迎的《G世纪》系列，如今终于登场NDS了。这是一款让历代的高达与机师们超越时代与世界的界限进行战斗的战略模拟游戏。故事将沿着原创剧情展开，在原作的时空中产生各种分支点，并因玩家的选择而发生不同变化，容量十分庞大。本作在编队战斗和MS改造等系统方面也有所提升，游戏将变得更加有趣。在这波澜壮阔的高达大时代中，操纵你心目中的英雄机师，编成原创部队，历经原作中的各种著名场面，创造出只属于自己的高达世纪吧！



↑在关卡当中，会发生各种带有特殊画面的著名事件！







↑你可以编成在原作中绝对见不到的梦之部队进行战斗！

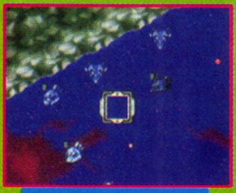
←有两个画面，因此可以一边在上方画面中选择机体进行行动，一边在下方画面中确认所选机体的武器和性能。



↑也有再现各个作品中名场面与台词的事件。事件总数高达1000件以上！与原作中的人物共同体验高达世纪中的喜怒哀乐吧！

用双画面表示出的NDS100%

地图上的移动非常简便!





↑想进行调动的同伴所在的地图立刻就可以显示出来。

上方画面显示地图，下方画面显示全体地图，无论是检查部队能力，还是查看战场形势，都可以通过触笔来实现，即使是很辽阔的战场，也能方便地把握全局。点触全体地图的话，点触的场所就会直接显示在上方画面中，当必须操纵数量很多的同伴进行战斗时，使用这个功能就可以立刻切换画面，十分方便。想成为常胜将军也不难？

共有230种以上的机体参战!

本作从右表的作品中选择了230种以上的机体参加战斗。另外，还有在系列中首次出场的角色，以及NDS版原创的角色和MS出现。



红色角马

作为阿纳海姆社"高达试作计划"第4部机体而开发出来的MS。

托鲁吉斯Ⅲ

使用托鲁吉斯的预备部件制造出的MS。热能鞭非常厉害。

登场作品表

- 机动战士高达
- 机动战士Z高达
- 机动战士高达ZZ
- 机动战士V高达
- 机动武斗传G高达
- 新机动战记高达W
- 机动新世纪高达X
- TURN A高达
- 机动战士高达SEED
- 机动战士高达0080 口袋中的战争
- 机动战士高达0083 STARDUST MEMORY
- 新机动战记高达W Endless Waltz
- 机动战士高达 第08MS小队
- 机动战士高达 逆袭的夏亚
- 机动战士高达 F91
- 机动战士高达 基连的野望系列
- SD高达G世纪系列
- 机动战士CROSSBONE高达
- MSV
- ZMSV
- 高达SENTINEL

另外，还有那一部作品也……！



仔细检查有趣的游戏系统吧！

对在NDS版中进一步进化的游戏系统进行介绍！



编队战斗 做成自己喜欢的部队吧！

将至多3部机体编在一起,以编队形式进行作战,这就是编队战斗了。在编成的小队进行集体作战时，每一部机体都会进行相应的战斗，编队运用得当的话，打倒敌人会变得更加容易。而且在NDS版中，还追加了新的编队攻击系统。可以同时使用编队中所有成员的技能点数，形成对敌编队的MS进行一齐进攻的特殊编队攻击。把原作中最强的机体和机师凑在一起，会不会形成最强的编队？将配角们集合起来，又能否战胜原作中的王牌呢？



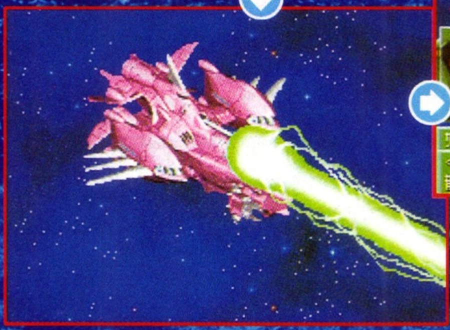


↑→进行编队攻击时，可以看到编队成员之间的对话。简直是梦之共演。

利用间接攻击使编队散开！

不仅是同伴，敌人也会组成3部机体一组的编队。直接向敌人的编队进攻就会陷入苦战……这种时候，就先使用战舰等战斗单位对敌人进行间接攻击吧。为了躲开间接攻击，敌人的编队就会散开，变成每一部机体各自为战。不再仅是单纯地发动攻击，而要驱使各种战术，这是本作的最新乐趣之一。







←↑利用己方战舰的攻击使敌方的编队散开。单独一部敌机的话，打倒就会变得相当容易。不过，敌人不散开编队的情况也会出现。学会临机应变非常重要！



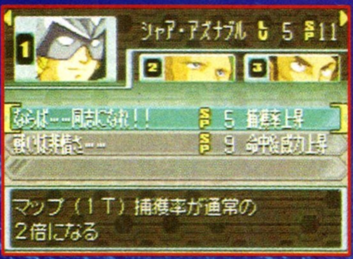
ID指令 ID技能 角色们都拥有各自的能力！

在高达的世界里，除机体以外,多姿多彩，性格各具特色的机师们也是一个重要的亮点。在《G世纪》中，机师们的台词，能力甚至性格都以新系统的形式得到了充分体现。通过角色的台词来提升攻击伤害等数值的“ID指令”，以及能够提升特定能力值的“ID技能”等，每位机师都拥有各自的特殊能力。在NDS版中，这些能力的种类得到了大幅提升，即使是相同的机师，也能通过选择能力创造出自己独有的战法来。

ID指令

特殊能力发动！

ID指令是把原作中角色的名台词原样化作指令来使用。使用这些指令要消耗机师所拥有的技能点数。提升武器的威力，使回避变得更加容易等等，根据台词的不同，产生的效果也不同。当喜爱的机师说着著名台词，发挥出卓越的能力纵横疆场时，你会不会感动莫名呢？



↑只要机师拥有足够的技能点数，就可以选择ID指令来使用。提升整个部队的能力吧！

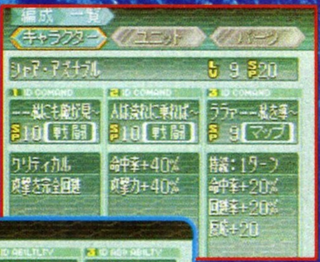


←在战斗画面中，机师说出台词后，效果就会发动。

ID技能

学会以后就能提升能力！

技师等级提升以后,就能学会一些“ID技能”。其中有“HP10%提升”这种只对机师自身产生效果的，也有能对编队内的MS和机师产生效果的，种类多种多样。每位机师可以同时拥有3个ID技能，从学会的技能中根据需要进行选择吧。在种种强力技能中进行取舍，会不会是件令人头痛的事呢？





↑←在能力画面中，上方画面显示ID指令，下方画面显示ID技能。机师能力一目了然。



MS改造 一边参考系统图一边改造吧！

将MS和强化部件组装起来，就能不断造出新的MS，这就是《G世纪》中充满魅力的“MS改造”系统。在本作中，可以一边参照上方画面中的开发系统图，确认所需的强化部件,一边在下方画面中进行改造。不用切换画面就能做到，比起前作来，操作实在简单了不少。尽快造出你梦想中的强力机体参加战斗吧！



↑改造一部MS之前，先要确认MS与强化部件的组合方法。



←把扎古Ⅱ改造成性能更高的勇士吧！



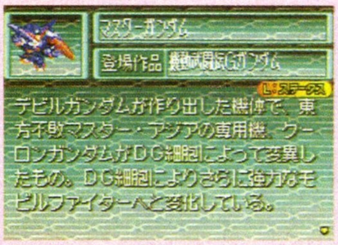
←把大魔改造成运动与移动能力都较高的半身大魔。



←把吉姆CUSTOM的HP与运动能力提升,改造成吉姆Ⅱ吧！

CHECK! 可以欣赏到MS图鉴！

在图鉴中，可以看到战斗中登场的MS和角色，并了解他们在作品中的活跃情况。按下L键的话，还可以看到游戏中的数据资料。



↑只要有图鉴在，即使没看过原作，角色和MS的资料也一清二楚！

FAMICOM WARS DS



《WARS》系列最新作在DS上登场!

驱使坦克和战斗机等单位与敌人进行战斗的《WARS》系列迅速在NDS上登场!在这里，我们将对拥有“DS地图”等新系统、享受游戏乐趣更加容易的系列最新作进行详细介绍!



NDS	本刊译名：高级战争DS（暂称）			
	任天堂	发售日未定	4800日元	容量未定
战略模拟	卡带	日版	人数未定	审核中



操纵将军和战斗单位进行作战的战略模拟游戏!

《FAMICOM WARS》已经是任天堂系列机种的玩家们耳熟能详的著名战略模拟游戏了。如今，这款游戏的最新作以崭新的面貌和广大NDS用户见面了!调动被称作“战斗单位”的士兵和兵器与敌人作战，向着胜利和进军吧!先选择好作为玩家分身的将军吧。将军不同，能制造的单位和能作战的地图也不同。你将组织起自己的部队，在充满梦想的战场上冲锋陷阵!



←同时显示空战地图和陆战地图。两个充满魄力的大战场会在战争中同时展开!

和平地战!

擅长坦克战



新将军 约翰

原来是雷切尔的学生，能力出众，可以进行各种作战。为了夺回自己的故乡而不断进行战斗。

好运的程度无人能比



新将军 雷切尔

指挥终极大陆红星军的女性军官，年纪轻轻却已身经百战。为了打败黑鹰军而赌上自己的生命。

NEW 2位将军一起使用的“将军双人组合”!

2位将军协同作战的“将军双人组合”首次登场。还可以使出连续必杀技“双重破坏”!

有许多游戏模式!



←欣赏故事情节，或者完成拥有特定条件的任务等等，可以玩的模式有许多种哦!是慢慢享受“自由模式”，还是挑战“生存模式”呢?

许多令人兴奋的要素!

使用新型战斗单位吧!



不易被发现的隐形机体

←移动中不会被敌人发现的战斗机。从正面发起挑战的同时，悄无声息地占领制空权，从空中对敌人展开先制攻击吧!



进军海洋的航空母舰

←可以搭载战斗机和直升机在海上移动。用它当作海上的中转要塞，把己方高机动能力的战斗单位运送到前线去吧。

出现巨型导弹!



↑向着指定目标飞去的巨型导弹出现了!这类战略兵器如果运用得当，将对敌人的军队造成毁灭性打击。一边计算好导弹从发射到命中所需的时间，一边进行战斗吧。

敌方的将军



←敌人也有许多将军。将军们的战法各不相同。

用触笔了解到的NDS100%



↑可以一边切换上下屏幕一边进行战斗。广阔的战场也能掌控自如。

移动非常方便!

使用触笔，就可以非常简单地对战斗单位进行调动。用触笔点击地图上的战斗单位，还可以选择指令以及确认能力。作战时可以根据情况随时利用，非常方便!

NARUTO系列游戏最新作！终于出现在NDS上！

NARUTO -ナルト- 最強忍者大結集3 for DS

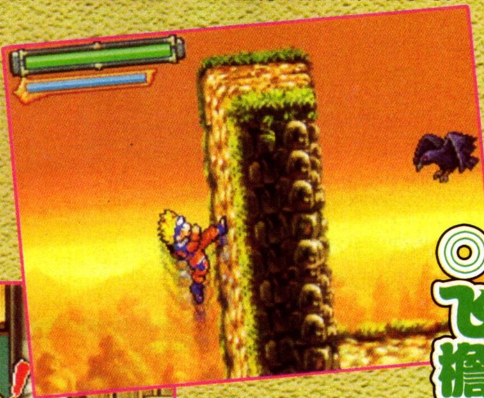
在街机上受到欢迎的《最强忍者大集结》系列归来了，战斗的舞台移到了NDS上！本作使用触摸屏进行新感觉的操作，通过各种NARUTO化身动作来享受游戏。“化身动作”是什么？一边看着最新图片，一边了解一下吧！



NDS	本刊译名：NARUTO 最强忍者大集结3 for DS			
	TOMMY	2005年春	价格未定	未定
动作游戏	卡带	日版	游戏人数未定	全年龄

本作的新画面大量公布！

本作系统的详细情报还没有正式公布出来，但从公布的画面上已经可以看出，许多细节的质素都得到了大幅提升。游戏中新加入了像漫画一样的文字表现形式，玩家可以在熟悉的横版画面中体会到更有魄力的画面。还有，角色似乎加入了“走壁”的新动作。玩家可以像原作里一样操纵鸣人和他的伙伴们，在充满古风的舞台中展开连番激烈的搏杀，进行令人振奋的大冒险。你也来结起奇妙的押印，在无止息的战斗中攀登“最强忍者”之路吧！



◎飞檐走壁◎

↑沿着墙壁向上跑的鸣人。还有其它新动作吗？



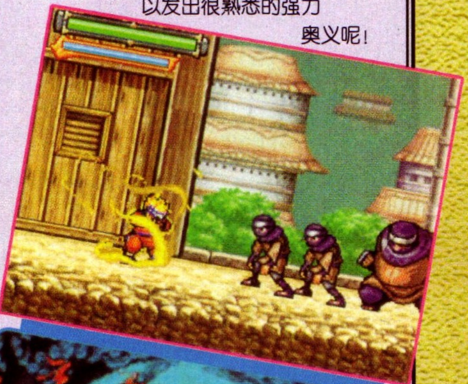
←表现手法更加华丽！打击时的拟声词显示在画面上，简直像是在看漫画。

◎吃我NARUTO一记重拳！◎

CHECK! 完全化身成为NARUTO 通过触摸屏上的操作 结起押印吧!!

使用触摸屏进行蓄力的新系统引人注目。原作中鸣人等人结印的动作通过触摸屏再现！游戏进行中，下方触摸屏上会显示出灵轮，按照游戏的指示用触笔转动灵轮，蓄积力量，结成奇妙的押印吧！当你在下方画面中结印时，上方画面中的角色也会开始蓄力。通过这个系统，说不定可以发出很熟悉的强力奥义呢！

→前作中，可以通过连打按键或搓招来强化奥义。本作中，用这种新型操作说不定也能进行奥义的强化。试着用你的触笔来使用这奇妙的押印吧！





咕噜噜地转动灵轮……蓄起力量

CHECK! 随时变更角色 这个系统还健在吗？

在前作中，玩家可以根据情况自由变换角色进行战斗。请看右面的画面，角色头像放大表示在主机的下方画面上。用触笔点一下画面，就能迅速进行角色变更！说不定在本作中，这种事可以做到哦。

变换角色就可以轻松过关？



←活用各角色的能力进行战斗在本作中依然十分重要。忍者也讲究“众人拾柴火焰高”？



→若是通过触摸屏就能进行角色变更，玩家就可以随时享受更加灵活的操作了！移形换影，来去自如，这才是忍者应有的作风吧！

Touch!DS!



游戏的主画面

主人公与厉害的敌方忍者展开激烈战斗，并不断前进。



蓄起灵轮……

仍未完全确定。可以蓄起灵轮，变更角色……还可以做什么？





完全发挥NDS独特操作性的有趣作品！
带有运动感觉的独特动作游戏登场！
咕噜咕噜滚滚兔（暂定）

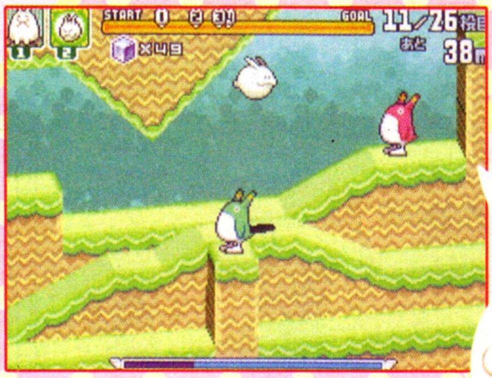
玩家要扮演身为实习魔法使的女孩子，将轻盈柔软的白色生物投出去来和竞争者们一决胜负！这款游戏需要使用触摸屏机能来进行游戏，拥有像高尔夫一样规则的有趣游戏在NDS上登场！

优等生主人公
稻

即将从魔法学校毕业的女孩子。性格软弱，肠胃也不好，但成绩十分优秀！

NDS	本刊译名：咕噜咕噜滚滚兔（暂定）			
动作游戏	SUCCESS	预定4月发售	5040日元(含税)	容量不明
	卡带	日版	1-4人	全年龄

在遍布机关的赛道上通过摩擦触摸屏把"滚滚兔"投出去一决胜负！

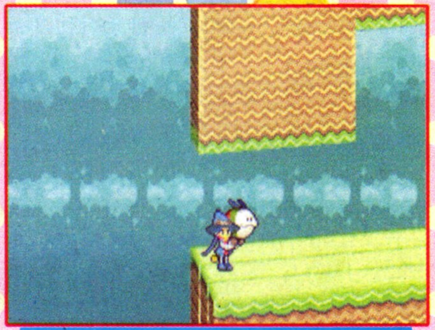


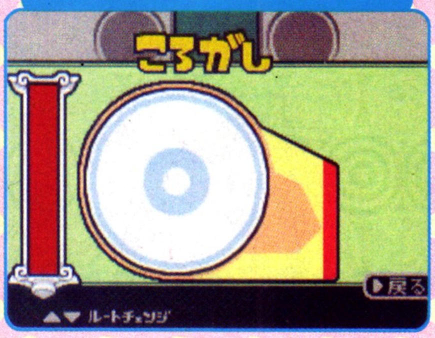
→赛道不仅有台阶之类的机关存在，还会有捣乱的怪物出现。巧妙地越过这些障碍吧！

我们就是"滚滚兔"了



具有炽热摇滚之魂的使魔。是些能听懂人类语言的有趣生物，被当作球使用实在有点……





本作是一款通过摩擦触摸屏来进行操作的，类似高尔夫规则的有趣的动作游戏。用来当作球使用的是一种叫做"滚滚兔"的使魔。把这个像球一样有弹性的家伙投出去，在各种带有坡道和深沟的赛道上进行挑战。最先到达终点的话就胜利了。模式有连续挑战各种赛道的"大会"等许多种，最多可以4人同时享受游戏的乐趣！

←使用触摸屏上显示出的圆形部分来进行"投"的操作。通过摩擦来进行投掷，感觉比使用按键要来得真实哦！



游戏流程

1 总之先选好要用的"滚滚兔"

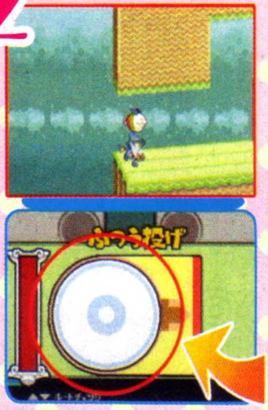
在挑战赛道之前，先从许多"滚滚兔"中选好自己要使用的一种。各种"滚滚兔"分别拥有自己的特殊能力，不同的选择可以使游戏难度发生变化。



→检查"滚滚兔"们的能力，决定这一回该用哪个吧。

2 摩擦触摸屏来进行投掷

选好了"滚滚兔"之后就开始决胜负啦！对遍布机关的赛道发起进攻。投掷时使用的是触摸屏。通过摩擦来蓄积力量，调节飞出去的角度与速度。



→通过摩擦触摸屏，就可以抓住并抡起"滚滚兔"，把它们投出去了。

3 投到赛道最前端的人就获胜了！

赛道的尽头是个悬崖。能将"滚滚兔"投到距离悬崖最近地方的人就获胜了。当然，掉到悬崖底下去就输了。一定要注意哦！



→一味贪心接近边缘就会从悬崖上掉下去了。真是令人心跳加速的比试啊！

丰富的要素和有趣的模式让你乐此不疲！实在太有趣了！

使用两种动作和竞争者来决出胜负吧！

在赛道上的比试，是通过赛手们不断换人，依次投出"滚滚兔"来进行的。比赛中最重要的就是"投掷"与"防守"两种动作。对手投掷"滚滚兔"的时候，也要操作自己的"滚滚兔"别被弹飞出去。在比试中绝对不能掉以轻心！虽然是看上去很轻松的游戏，但也有让你手心冒汗的模式存在。





实力派的老师
班主任

在魔法学校任教的女教师。写过许多与恋爱和魔法有关的书，但直到现在还是独身。

1 投掷"滚滚兔"来攻略赛道

赛道上设置了诸如陡坡、台阶、沙坑等许多种障碍，捣乱的怪物们也埋伏在半路上。玩家需要一边思考着"向什么地方投掷可以越过障碍"之类的进攻方法一边进行游戏。并且，投掷也分为"地滚"与"高抛"等不同方法，分别合理利用这些方法来向赛道发起进攻吧！





←投掷时，先决定好"普通投"之类的投法，再摩擦触摸屏进行投掷。

2 防御对手"滚滚兔"的进攻！

当对手的"滚滚兔"飞过来时，一定要防住，使自己别被弹飞！如果自己的"滚滚兔"拥有射线一类的特殊能力，还可以反过来把对手的"滚滚兔"弹飞。不过，射线的发射时机十分重要，一定要注意！



对对手玩家也不能掉以轻心！

校长

魔法学校的校长大人。拥有与邪恶魔法使持续战斗了300年的实力。

收集道具来育成"滚滚兔"也非常有趣啊！

在各个模式中进行游戏，可以收集到各种道具。其中有许多像"熊猫玩偶"和"宇宙的神秘"这样的独特道具，种类合计有100种以上！一定要下功夫全部集齐。并且，把收集到的道具组合起来给"滚滚兔"，就可以使它们带上各种特殊能力。像这样有趣的要素是绝对不能错过的，好好利用起来让能力更强大！快来掌握给予许多道具的方法，培育出自己原创的"滚滚兔"吧！绝对有趣哦！

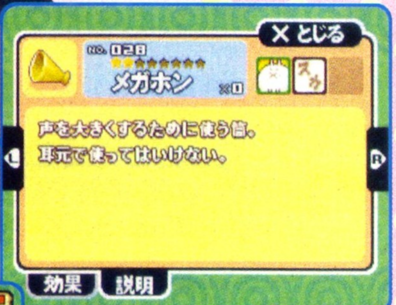
例如可以得到这样的能力！

彷徨之魂 ＋ 骷髅 ＋ 长发的发丝 → 能力获得！「诅咒」



谜之少年
麦

是稻的弟弟，除此之外一切不明的谜之少年。他也是魔法学校的学生吗？



↑有许多不知如何使用的独特道具！能收集多少呢？



↑在各种模式下收集到的道具，都可以使用"道具图鉴"模式进行确认。



→即使不组合，给予道具也会使"滚滚兔"的能力上升。



充满乐趣的道具 居然有100种以上！



给牧场主们的 **指南书**

牧場物語 コロボックルステーション

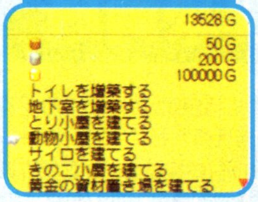
使用触笔进行操作等等，本作在NDS上机能得到了进一步提升。我们在这里给那些第一次玩《牧场物语》的人介绍一些在牧场经营序盘值得注意的事项。

NDS	本刊译名：牧场物语 小矮人工作站			
模拟	Marvelous Interactive	发售中	5040日元	容量未定
	卡带	日版	1人	全年龄

饲养动物之前……先种植农作物积攒金钱吧！

《牧场物语》是一款充满宁静安详的自然气息的经典模拟游戏。在NDS版中，我们可以享受到更为充实有趣的牧场生活。虽然作为舞台的牧场是以饲养牛等动物为主业，但刚开始玩就想饲养动物是办不到的。玩家在第一年的初始经营中需要准备饲养牛羊等动物的动物小屋，饲养鸡鸭等家禽的家禽小屋等设施，强化自己的劳动工具。而实现这些，又需要许多钱以及木材、石材等材料。因此第一年，我们先种植农作物，等收获之后，逐渐积攒金钱与材料吧！





↑虽说到建筑匠那里去就能建房，但如果没有原材料，价钱就会变得非常贵。

最初先按照这个流程图来经营

第一年

- 春—秋
  - 种植作物并收获
  - 收集原材料
- 冬
  - 收集原材料
  - 收集矿物
  - 给道具进行升级

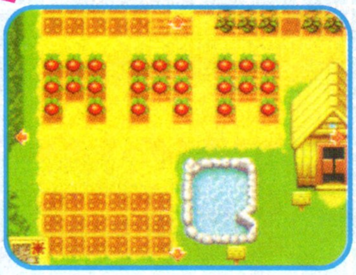
第二年

- 春—秋
  - 建造小屋，饲养动物
  - 种植作物

之后再渐渐使自己的牧场充实起来



↑建好小屋就可以饲养动物了。为了这一天的到来，辛勤积累金钱和原材料吧。

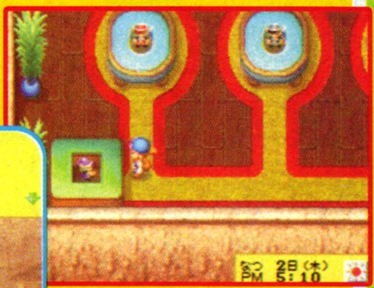


←一开始先在离水源较近的田里种植农作物吧！



小矮人们也会协助你进行工作的！

给回来的小矮人们硬币，他们就会协助你进行各种工作。可以进行的工作从给作物浇水到照顾动物，有许多许多种类。由于一开始不能在赌场中获得硬币，没有办法让他们进行太多的工作。收集材料的工作只用10枚硬币就能做到，一开始推荐让他们干这个。忙着照顾各种作物，无暇去收集材料……对于这种人来说，让小矮人帮忙是很好的选择。充分利用人才也是牧场主的必备素质哦！发挥大家的力量来加强经营吧！



↑硬币可以在小矮人家的地下一层以10元1枚的价钱买到。



←回来的小矮人增加之后，帮忙的效果也会上升。

紧密接触的NDS100%

通过触摸画面来照顾动物！

本作中照顾动物需要使用触笔。将刷子或者挤奶器装备在触摸图标手上，就可以用触笔照顾动物了。另外，在建筑物中时间是不会流动的，照顾动物的话，就在把动物带出小屋之前进行吧。节约时间是非常重要的。对动物好的话，它们也会回报你的！





↑照顾动物的话，动物们也会感到愉快。



第一年的牧场经营时 要注意这些地方！

在这里介绍了第一年的注意点，参考它们，可以更有效率地进行经营。

1 耕种方法一定要注意！

将作物种子播种在田里进行种植，等待它们发芽后，每天浇一次水就能收获了。浇水是在以自己为中心的3×3方格内进行的，因此播种时也应该播种成3×3方格的形状。作物分成“只能收获一次的”和“能多次收获的”两个种类，不同种类的作物，有效率的种植方法也不同。分别按照右边的图片来种就行了。别让自己好不容易买来的种子浪费掉，把它们培育成优质的作物吧！

只能收获一次的作物



←将3×3方格全部填满，以便一次全部收割。

能多次收获的作物



←在边上空一个格子出来，使正中央位置的作物也能直接收割。

用触笔也能浇水

给作物浇水时，必须做到细致认真，把水灌溉到田里的每一格作物上。有些人担心播种作物时如果将3×3方格全部填满的话，长出芽来之后浇水时会浇不到正中那一格。其实不用有这种担心。只要装备上游戏中提供的使用触笔的首饰，就可以直接用触笔给正中央那一格浇水了。



←装备上喷壶和首饰之后，只要点触想浇水的那一格就OK了。

2 别在季节结束时播种！

每种作物从播种到成熟都有各自所需的天数。并且，每一种种子都只能在特定的季节发芽，过了发芽季节就会枯死了。在季节快要结束时播种的话，种子还未成熟就枯死的可能性很高。因此，每到季节结束时，就不要再播种，把体力与时间放到材料收集上去吧。每种种子从播种到成熟所需的天数可以在家中书架上的书里查到。临近季节交替时地里还有种子的话，就仔细检查一下它们距离成熟还需要多少天吧。



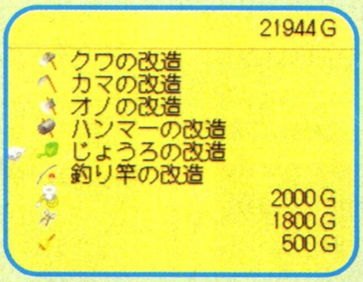
←剩下的天数来不及使作物成熟的话就赶紧用镰刀进行收割吧。



←在这个书架上，可以查到种子从播种到成熟所需的天数。

3 到了冬天就去提升道具的能力吧！

在锻冶铺里提升锄头之类农具的能力的话，就可以一次对更大面积的田地进行耕作了。提升道具能力除了要花钱以外，有时还要使用矿物。矿物可以在发掘作业区的横洞里得到，无法种植作物的冬天就去收集矿物吧。其实，发掘作业区的横洞一开始是不存在的。先找一个夜深人静的时候到发掘现场去看看吧。



↑把喷壶的能力提升之后，一次就可以给许多格里的作物浇水，非常方便。

在这个洞穴里寻找材料吧！



↑金和铜等矿物可以在发掘作业区的横洞里得到。

4 用捡到的东西恢复体力！

虽然吃食物就可以恢复体力，但食物是要用钱来买的。而竹笋和草这些随处散落在地图上的东西可以免费捡到，就吃它们来恢复体力吧。在地上捡草来吃……感觉虽然有些别扭，但家计是第一位的嘛。有闲暇的话，就到地图上去“捡野菜”吧！





↑在闲暇的时间里就到处去捡捡松茸这些东西吧。收集多了以后会很有用的。

←在自己家里也可以通过烹饪得到食物，但如果不先买下“厨房”就办不到。

5 下雨天就是收集材料的机会了！

收集材料下雨天不给作物浇水也没有关系，体力和时间都能省下来。这时，就去收集木材和石材吧。另外，收集材料时一般使用锤子或者斧头，装上首饰的话，用触笔也可以完成。在地图上尽量收集，气派的屋子就离你不远了。不过，收集时要注意体力，一旦累倒就得不偿失了。身体是革命的本钱，经营牧场也一样哦！



←别因为过于热衷材料收集而累倒哦。在牧场外边倒下的话金钱就会减半了。



体力充裕时就去收集各种材料吧！









用触笔画出彩虹轨道，让球状的卡比自由滚动起来！

タッチ!カービィ

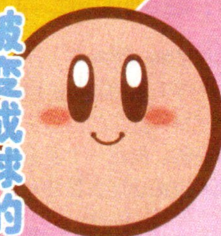


用触笔画出转动的轨道，让变成球的卡比转动起来。不可思议的有趣游戏登场了！用你的触笔画出美丽的彩虹，让卡比在广阔的天地里驰骋吧！

NDS	本刊译名：触摸!卡比 魔法的画笔(暂定)			
动作冒险	NINTENDO	2005.3.24	4800日元	未定
	卡带	日版	1人	全年龄

在各种画的世界中用触笔进行大冒险吧！

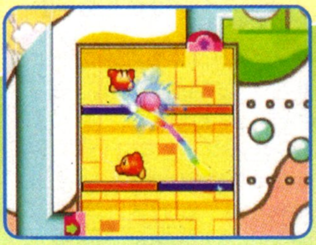
被变成球的卡比



被魔女的魔法变成球的卡比为了恢复原来的样子而到魔女所作的画之世界中进行大冒险。画的世界分成7个等级。通过每个等级的所有关卡后，就可以向该等级的BOSS进行挑战。战胜BOSS，该等级就通过了。样子虽然变得圆滚滚的，可卡比的身手依然十分敏捷。本作中的特殊动作丝毫没比以前少哦。



←用触笔转动彩色画板，就能够选择冒险的等级。



←每个等级的画风和难度都不同。进行各种挑战吧。

彩虹有各种各样的画法！

用触笔在下方画面上画出彩虹，卡比就会在虹线上滚动了。彩虹线画出后，经过一定时间就会自动消失，并且绘画时，上方画面中显示的墨水槽会不断消耗。墨水槽若是用尽，线就画不出来了。墨水槽在不画线时会自动回复。通过巧妙的操作，一边不断恢复墨水槽，一边在彩虹线消失之前让卡比滚动吧。



←上方画面左下方显示的那个就是墨水槽了。



←像这样画，线就会变成彩虹盾牌，可以防止卡比被敌人攻击。



←巧妙画出虹线，让卡比在线上顺利地滚动吧。



↑也可以画出圆圈，让卡比躲开敌人进行移动。

复制能力仍然健在！

可以使用敌人特殊能力的复制能力仍然留在卡比的身上，可以根据情况巧妙利用。游戏中共准备了10种以上的复制能力。点击下方画面左下角的图标就可以很方便地解除能力。



←拥有“光线”能力时，只要点触卡比，就会发射出能够击倒敌人，破坏障碍的光线。



→拥有“燃烧”能力时，卡比会化作灼热的火球，冲刺速度大幅上升，并且不会受到伤害。

Touch!DS!



显示地图与计量槽

可以确认卡比在地图上所处的位置与墨水槽的剩余量。



操纵卡比进行冒险

用触笔点触卡比，卡比就会做出各种灵巧的动作。





可以变成华多尔迪球吗？

满足一定条件后，就可以使用华多尔迪球代替卡比球进行游戏。想使用华多尔迪球进行游戏的人，加油满足条件吧。



←变成原本是敌人的华多尔迪球来玩，感觉一定十分新鲜。

探偵・癸生川凌介事件譚

仮面幻影殺人事件

The Masquerade Lullaby

在手机上创出人气的推理AVG，其新系列于NDS上登场！可以体验到与迄今为止的AVG不同的乐趣！



NDS 冒险游戏	本刊译名：侦探・癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件			
	元气	3月24日	5040日元	未定
	卡带	日版	1人	全年龄

新的事件在等待着生王他们……
揭开复杂纠结的谜吧！

本作是个完全活用两个画面与触摸屏等NDS独有的机能来进行搜查的新感觉AVG游戏。玩家在游戏中将化身成生王正生，而目标就是解决游戏中发生的疑难事件。故事发生在手机版《假面幻想杀人事件》的8个月后，以癸生川侦探事务所所在的鞠浜市为中心展开。不可思议的街道魔事件和网络游戏中的事件等等，你能顺利解开这些复杂纠结的谜吗？考验你的判断能力！

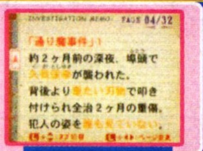
作为NDS上即将诞生的全新解谜，我们已经在事先见识过了《双重记忆》等作品的乐趣，这些作品都充分发挥了硬件的特殊之处，让玩家体验到了全新的乐趣，而在这款需要破解杀人事件的游戏中，又将给我们带来哪些震撼呢？

Touch!DS!



显示调查记录

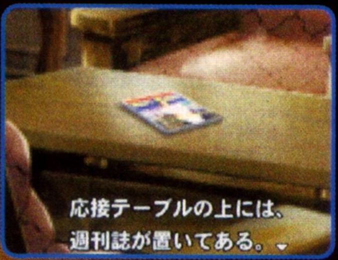
可以查阅在迄今为止的调查中获得的各种情报。



进行调查

显示角色对话。通过触笔来选择角色、物品或选项。





←触摸屏幕上古怪的场所就可以对其展开调查。

主要登场人物

生王正生：本作的主人公。是元气公司专属的游戏剧本师，把癸生川侦探事务所所遇到的事件做成游戏予以公开。	**白鹭洲伊纲**：癸生川侦探事务所的助手。有点没神经，但拥有优秀的推理能力。在本作中，与生王一起对事件进行调查。
音成孝一：鞠浜警察署搜查一课的刑事。为了听取伊纲关于不可思议的街道魔事件的建议而到癸生川侦探事务所来。	**癸生川凌介**：彻底的自信家，有着很多奇妙的言行。虽然被人评价为怪人，却是个解决了许多疑难事件的名侦探。

解开网络游戏“悬疑在线”的秘密吧！

现实与假想进行着奇妙的交叉……巡回在两个世界中揭开谜底吧！

“悬疑在线(Misty Online，简称MO)”是在本作中登场的一个网络冒险游戏的名字。这个游戏以忠实再现了“现实”世界中的鞠浜市的成浜为舞台，与同伴们一起解决在那里发生的事件的网络游戏。在本作当中，这个“MO”掌握着事件的关键。你需要在“现实”与“MO”这两个世界中，一边收集各种情报一边展开调查。在这里介绍一下“MO”的游戏系统和两个世界之间的奇妙关联吧。

“MO”游戏中的画面与操作法



上面的屏幕会显示「MO」中的游戏画面，游戏中人物的对话与行动表现在这里。



下面的屏幕是表示「现实」世界中的对话。通过触笔选择行动来操作游戏中的电脑。

「现实」世界与「MO」世界相连

① 在“MO”中发生的事件，在“现实”世界中也……

在“MO”游戏中与一个叫做“逮捕团”的小组相遇，向一个被称作“从大厦上坠落而死的人物之谜”的事件发起挑战。途中，一个小组成员冒出一句“真实(指‘现实’世界)的外面很吵”的话，说要去外面看看情况，结果在“现实”世界中跳楼自杀了……“现实”和“MO”中发生的跳楼自杀，究竟有什么样的关系？

「MO」



→从大厦上坠下的“艾娜”。虽然是个游戏中的情节……



←死者是久我俊幸。与“MO”中的事件有没有关系？

「现实」

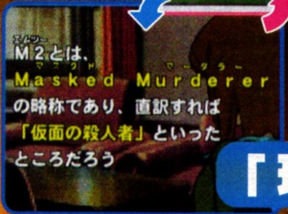
② 流传在“现实”与“MO”两个世界中的奇妙传言是？

生王从“MO”里遇到的人物处听到一个“在MO里有真正的杀人犯”的传言。那个杀人犯只要遇到在寻找自己的玩家，就会用刀具发起攻击。之后在“现实”的世界中，以鞠浜市为中心，也出现了有一个被称作“假面杀手（M2）”的，戴着假面的杀人鬼出现的传言。传言的真相究竟是什么？

「MO」



→虽然在“MO”中，似乎有遇到过这个杀人犯的人……



←在几个月当中，出现了以鞠浜市为中心的传言。是什么人呢？

「现实」

在NDS里饲养可爱的小狗吧！
通过触摸屏进行交流的新型育成游戏！

Nintendogs



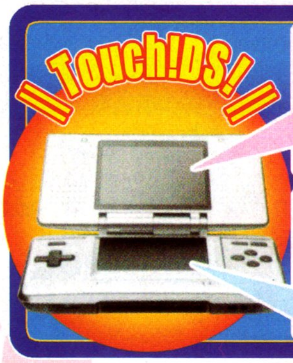
有可能成为杰作！

NDS	本刊译名：任天狗			
	任天堂	2005.4.21	4800日元	未定
育成游戏	卡带	日版	1-2人	全年龄



↑通过触笔抚摸小狗的肚子，小狗就会感觉很舒服。看画面就会感到有趣。

可以在NDS里饲养小狗的游戏登场了!可以抚摸小狗的头，可以一起游玩，并且通过触摸屏和麦克风来尽情爱抚小狗吧！



正在玩的小狗

静静地观察在远处游玩的小狗们吧。就像真正饲养动物一样。



靠近接触它们

靠近小狗后就可以直接触摸它们了。记住要时常与小狗亲近！



使用各种道具和声音养育小狗吧!!

用你自己的声音呼唤可爱的小狗吧!

①对着在远处游玩的小狗



②发出呼唤



③它们就会向你跑过来了



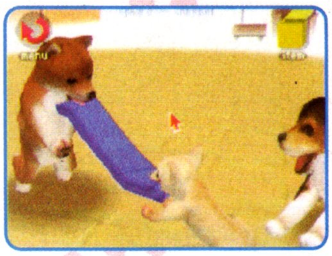
在画面中无忧无虑地生活的小狗们。你实际地叫它们的名字，或者轻轻拍手，小狗们就会聚集过来。使用各种道具和它们一起游玩吧。想更好地游玩的话，就用触笔抚摸小狗的头或者腹部，来取悦它们吧！这款游戏可是任天堂主力打造的究极游戏产品哦！前所未有的单机游戏，拥有超强的AI设计，即便是一个人也可以感觉非常有趣，与别人连线游戏就更是强了！便携游戏典范！

超级有趣啊！



↑小狗们在玩气球。这个气球是需要你用实际的气息吹起来的。

↓两只小狗叼着一条毛巾在相互抢夺。哪边会获胜呢?



和小狗一起玩吧 跳绳



↑转圈把起绳子，小狗们就会跳。会觉得自己真的在参与哦！

和小狗一起玩吧 捡网球



↑把球扔出去，小狗就会把它叼回来。跟现实中一模一样。





孵出属于自己的蛋兽，探索“蛋”的秘密吧！







用来召唤蛋兽的“蛋”隐藏着许多秘密。在这里公开“蛋”的各种秘密，让它们成为你奋战时的精神之源吧！最强的游戏登场喽！

NDS	本刊译名：怪蛋英雄			
	任天堂	2005.3.24	5040日元	未定
角色扮演	卡带	日版	1人	全年龄

“蛋”的种类不同，能使用的蛋兽也不同！

蛋百科

SQUAREENIX为NDS打造的超级大作即将发售啦！这可是本系列游戏第二次登陆掌机哦，是SE的支持者就绝对不能错过这款游戏。本次一起来探讨一下系统。本作战斗时，就要从“蛋”中召唤出蛋兽来。召唤出的蛋兽种类因“蛋”的不同而有所不同。在这里介绍已经公布的各种蛋以及专属的蛋兽！



元祖蛋超人

蛋超人是……？

指等级最低的蛋兽。虽然贫弱感十足，却是《半熟》系列中吉祥物一般的角色。它在游戏中的表现是绝对不能忽视的哦！





彩蛋

↑看起来威力十足的攻击。其实十分贫弱……



机械蛋超人

蛋超人骑士

电子蛋

虽然看起来很强

高能蛋

这就是“最弱”的蛋超人军团了!!



幼蛋超人

罪恶蛋超人

粉红蛋超人

神秘蛋

粉红蛋

罪恶蛋

战斗赢了的话，“蛋”也会成长！



使用“蛋”进行战斗并取胜，“蛋”自身就会成长。等级提升以后，蛋兽也会增加。

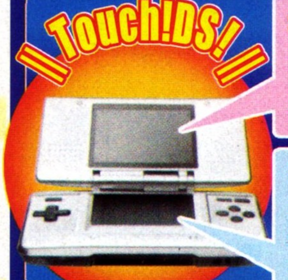
←提升等级，召唤出强力的蛋兽吧！

用“王牌”实现大逆转！



战斗并不是只靠“蛋”的。注意使用拥有强力攻击或己方回复等强力效果的“王牌”，就可以使形势逆转。游戏乐趣在于此！

Touch!DS!



进行普通的冒险……

在作为冒险舞台的岛上，也有这样的高科技设施存在。



观众在底下出主意！？

看着上方画面的观众们会说出攻略方法来吗！？



小型蛋兽大图鉴

科学创造出的拥有强力的女孩

阿童妹



天才科学家做出来的万能人型机器人。和你想象的一样，拥有十万马力。真是太强了！

美丽的花朵中隐藏着毒蛇！

美杜莎



只要喊一句“Snake come on”，总待在一起的伙伴“Solid”就会发起攻击。和《合金○备》没有关系。

直到生命燃尽那一刻为止…

蜡烛郎



自己的生命不断消耗的蛋兽。能用悲伤的话使对手意志消沉，是个性格阴郁的家伙。

性感的身体就是我们的武器

加农姐妹



华丽的外表和线条优美的身体，这些号称是她们的“全身凶器”。她们是形影不离的好姐妹。



天真烂漫的神社巫女

能力超群的美女法师

与宿命抗衡的高中生

阳子·贝尔蒙特斯

教会所属魔法师家族的后裔，被教会派遣来查出有关德拉克拉即将复活预言的来龙去脉。喜欢帮助别人，是个健谈的美人。在前作中她数次帮助来须苍真渡过战斗中的难关，自己也差点因此送命，本作中她还将一如既往地协助苍真完成新的冒险旅程。

白马弥娜

她是来须苍真青梅竹马的女友，白马神社的巫女。她为人十分和善，对每个人都非常亲切。相对于来须的冷酷，弥娜就显得普通许多。本作中的她一改前作中的巫女打扮，一身靓丽的简装使得弥娜更显可爱。

来须苍真

住在白马町的高中生，本游戏的主角。外表看起来相当冷酷，平时也很少说话。在前作中放弃成为德拉克拉继承人的宿命，摧毁了吸血鬼的邪恶阴谋，在本作中他又一次面对艰难的挑战，只身潜入吸血鬼的城堡与一个个魔鬼展开了殊死的战斗。

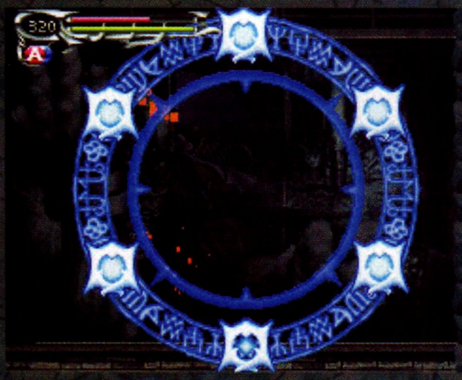
Castlevania

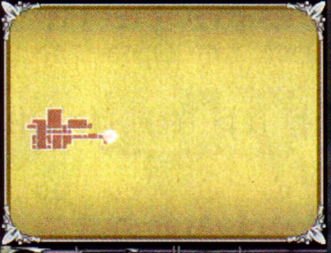
自PS上推出《恶魔城：月下夜想曲（Castlevania：Symphony of the Night）》之后，KONAMI陆续于GBA上推出了多款2D横向卷轴类型的《恶魔城》系列作，受到许多喜爱《月下》风格的玩家欢迎。本次在NDS上所公布的，即为2003年所推出的GBA最新作《晓月》的续作，也是NDS上首款《恶魔城》作品。

NDS	本刊译名：恶魔城（暂定名）			
	KONAMI	2005年第4季度	价格未定	记忆容量未定
动作冒险	卡带	日版	1人	审查中

2036年，也就是前作“晓月圆舞曲”的一年之后，来须苍真竭力逃脱了成为新一代德拉克拉伯爵的命运，试图像以前那样作为一名普通中学生再次融入到普通人的生活之中。然而一群对来须苍真不满的拜吸血鬼邪教徒妄图杀死苍真，再度将德拉克拉复活。出于自卫，同时也是为了保护自己心爱的人，苍真决定潜入该组织内部；而当其来到敌人总部时，发现耸立在眼前的竟然是一座与吸血鬼城堡几乎一摸一样的建筑……

游戏的类型完全继承了自《月下》以来的2D恶魔城游戏典型，采用2D横向卷轴方式，玩家将要在广大无比的城中探险，藉由打败敌人来取得经验值与各种道具来强化自己能力，并利用苍真所具备的黑暗之力来吸取怪物的魂魄，施展出各种特殊的能力。虽然本作的副标题目前尚未确定，不过无论是从故事设定、游戏系统还是画面上来看，很显然将会是“晓月圆舞曲”的续作无疑。前作中的灵魂吸收系统得到了保留，玩家可以通过打倒敌人后吸收其灵魂从而获得其能力，全灵魂的收集仍将会是本作的乐趣之一，只是不知道前作中灵魂收集率百分之百后的MP无限戒指是否会同样得以保留？根据报道中游戏制作人五十岚孝司（Koji Igarashi）的说法，NDS将能发挥出比PS更强大的图形处理效能，同时在音效处理的能力上也远超越GBA，展现出更佳的声光效果。







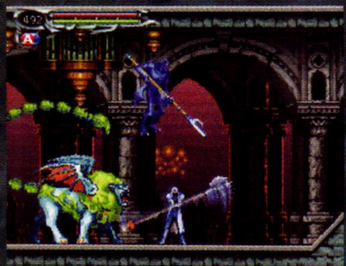
↑本作的灵魂收集改成了封印的方式，不知道这样的做法是不是会提高获取灵魂的成功率。但是要从攻击模式立刻转换为触摸封印是不是会有点手忙脚乱呢？

既然是NDS版的恶魔城，自然少不了利用到其独有的双屏与触摸设定。本作中，NDS的上屏幕用来显示敌人在地图中的位置以及玩家当前的状态，而下屏幕则是主游戏画面。此外，在BOSS战中，当玩家将BOSS的HP打到零的时候，画面上就会出现“魔法封印”的标记，这时玩家就需要根据提示在下方的触摸屏上画出相应的图形，如果画出来的形状大体相同就可以成功将敌人封印，要是图形相差太多封印就会失败，敌人也会重生，迫使玩家继续与其进行无休止的战斗。除了BOSS战中会使用触摸屏之外，触摸屏在游戏中的其它部分应用的非常少。制作人五十岚浩司认为“触摸笔加按键”的操作方式对于一款纯粹的动作游戏来讲会让操作感大打折扣。因此，本作的主要操作部分仍然会和前作一样，不会过多涉及到触摸屏这一功能。











Metroid Prime Hunters

NDS	本刊译名：银河战士RPIME 猎人			
	NINTENDO	2005.08.22	39.99美元	容量未定
动作冒险	卡带	美版	1-4人	审查中

《银河战士》系列的最新续作将会在NDS上出现，在E3展会上亮相的《银河战士》是一款3D的FPS游戏，借助NDS不凡的3D机能，游戏的画面相当不错。而于2004年12月2日发售的美版NDS还同捆了该作的试玩版《初猎》（First Hunt），购买美版NDS的玩家有幸抢先体验。

如果可以把银河战士系列放大来说，对于任天堂而言，这款作品无疑是其最锋利的武器。尽管GC上的最新作在欧美并没有如前作一样创造销量奇迹，但是这并不能抹杀本系列的出色程度。而在掌机上，任天堂同样没有放过给玩家带来猎杀敌人的机会和乐趣，那种自始至终保持着原始又神秘的野性设定，主人公穿梭于时空与星际，让人不自觉的开始迷恋起故事背景中的恐怖世界。喜欢银河战士的人很多，除了钢盔下隐蔽的美女外，精彩的动作和高难度的谜题都是让人痴迷不已的所在。最新作也不会错

《银河战士》中提供了几种游戏模式，在试玩版中提供的是标准模式、生存模式、morph球模式以及支持最大四人联机的多人模式。标准模式可以用来熟悉操作，要想做到双手配合协调操作流畅是必须多加练习的，生存模式追求最大数量的杀敌，morph球模式要在限定时间内以morph球状态躲避敌人并挑战高分。而多人模式则是本作的亮点，数位玩家在同一场景中展开追逐与躲避，生存到最后的人是当之无愧的高手。

由于NDS屏幕分辨率的关系，《银河战士》的画面不可避免地有些小颗粒，但是帧数足够使图像比较平滑，加上游戏中为人所熟悉的音效和独到的操作方式，给人以很好的游戏感受。本作的美版将于8月在美国首发，完整版的游戏将会有怎样的表现，相信每个FANS都很希望早日看到。





↑ 游戏共有两种操作方式供选择，一般玩家都会选择右边的方式，而本作的表现基本上比较好地展现了新掌机的特色，尽管操作并不是非常容易上手。



← 尽管是一款掌机游戏，但在游戏的操作方面却完全没有妥协，包括在难度和操作方面。

作为掌机平台的FPS，《银河战士》出色地展示了NDS的硬件机能，GBA上曾经发售的FPS游戏都存在画面粗糙和操作手感差等缺点，而家用机平台的FPS虽然使用双类比摇杆来操作，但定位精确度和操作便利性方面也远不及PC平台的鼠标操作，NDS的触笔加按键则很好地解决了这个问题。游戏中一共提供了五种操作方式（包括两种镜相对称的左手型操作），分别是S型、DR型、DL型、TR型、TL型，下面对这几种操作进行详细介绍。

S型是游戏中默认的操作类型，游戏画面在上屏幕中显示。十字键控制萨姆斯的前后左右移动，L键是射击，X、B、Y、A四个键也分别对应前后左右的移动，R键同样是射击，左右手习惯的玩家可以各取所需。下屏幕显示的是雷达地图，用触笔在触摸屏上划动可以控制萨姆斯的左右转向和准星的上下移动，轻轻地双击可以使萨姆斯跳起来，点触圆形雷达地图右下角的图标为切换武器，点触左下角的图标则使萨姆斯变形为morph球。在morph球状态下，按键和触笔都能控制移动，而L和R是使用炸弹。

DR型是右手按键型操作，游戏画面同样在上屏幕中显示。十字键控制萨姆斯的移动，L键为射击，Y键和A键控制左右转向，X键控制准星向下移动，而B键控制准星向上移动，这一点要注意，刚接触时很容易弄反方向，R键为跳跃，这种操作很类似家用机平台FPS的双类比摇杆的操作方式。下屏幕同样是雷达地图，切换武器和变形也是通过点触相应图标，morph球状态下移动方式与S型相同，L键为使用炸弹。

TR型是右手触笔型操作，上屏幕是雷达地图，游戏画面在下屏幕中显示，十字键控制萨姆斯的移动，L键是跳跃，Y键和A键是切换武器，B键是变形，用触笔轻点下屏幕是射击，点住划动能转向和移动准星，这种操作最接近PC平台FPS的鼠标操作方式，射击时无须让准星对准目标，在下屏幕范围内轻点任意一处都可射击。morph球状态下能使用十字键和触笔控制移动，L键为使用炸弹。DL型与TL型分别是和DR与TR成镜相对称的左手型操作方式，X、B、Y、A四个键作为十字键来使用，分别对应十字键的上下左右，而十字键则作为XYAB键来使用，L和R键位也一样都是左右相反的，这两种操作适合惯用左手的玩家。



↓ 武器方面，本作也有多种表现，而且每种武器的特征都非常明显，很出色。

↑ 画面方面也完全再现了原作的精彩，各种特殊效果都表现得非常完美。尽管是掌机，依然可以让玩家感到赏心悦目。



最强的动作解谜游戏在新掌机上登场





Mario Kart DS

NDS	本刊译名：马里奥赛车DS			
	NINTENDO	2005.11.7	39.99美元	容量未定
塞车竞速	卡带	美版	1-8人	审查中

高人气的《马里奥赛车DS》将于年末发售，系列特有的赛车跳跃、抄近道、使用道具互相妨碍在本作中依然健在，充满乐趣的竞速使FANS对本作期待已久，利用了NDS无线通信机能的本作当然也支持多人联机对战。



游戏中上屏幕显示的是游戏画面，下屏幕显示地图，而显示模式有两种，二者之间有细微的差别。下屏幕显示地图全局俯瞰图时，左边的人物排名旁边显示人物名称，而下屏幕显示地图局部俯瞰图时，人物排名旁边显示各人持有的道具，前者有利于对赛道情况的了解，后者有利于对竞争对手情况的掌握，以便采取防范陷害的措施或者先下手妨碍其他对手。

↑ 在实际游戏的时候，玩家很难认真的分析下面地图，在联机对战中更是难以腾出时间来了解其他敌人的位置。或许双屏幕的设计真的需要玩家手疾眼快吧！本作的画面基本上模仿GC版“马里奥赛车”，该作的支持者会非常感动！

大充实的赛道设计！超越家用机！







满足感！





大充实的赛道设计！超越家用机！

游戏中对所有选手的排名有非常直观的表示，玩家不仅能看到自己目前的排名，还能看到其他人物的具体排名，在互相超越时下屏幕的人物排名条会同时上移或下移发生变化。巧妙利用丰富的道具依然是决定比赛成绩的关键，蘑菇、两种颜色的乌龟壳、无敌星、香蕉皮等众多玩家非常熟悉的道具在本作中仍然发挥着重要作用。

GBA版《马里奥赛车》能支持最大一卡四人的联机对战，而NDS版的无线对战能使玩家摆脱联机线的束缚，更轻松自由的享受对战的乐趣。

从目前公布的游戏画面来看，本作的美版和日版稍有差异，美版游戏画面中圈数显示放在了下屏幕，持有道具显示位置在上屏幕上沿中央，而美版游戏时速表的造型更可爱，目前《马里奥赛车DS》美版的发售日为2005年11月7日，售价39.99美元。相信不久后就会公布了。

系列最强一作，无线对战最高！

由于有NDS超强的无线对战功能，因此本作将会充分利用这一能力来施展硬件的魅力，目前还不明一卡能够支持几部机器，希望任天堂能够创造奇迹！

PACMAN和道具的使用方法等游戏中的基本要素进行解说！

PAC-PIX®

パックピクス

操纵自己画出的PACMAN吞食小鬼的动作游戏。在这里解说一下PACMAN的画法和道具的用法吧！

NDS	本刊译名：PAC-PIX			
	NAMCO	发售中	5040日元	容量未定
动作	卡带	日版	1人	全年龄

为了能顺利打倒小鬼，把这个传授给你吧！

画出的PACMAN是可以控制大小的。PACMAN只要撞到小鬼，就可以把它们吞下去。因此，当敌人较多时，把PACMAN画得大一些，就比较容易吃到。只是，在有障碍物的关卡中，画得太大的话PACMAN就会被卡住，一定要注意。



↑把PACMAN画成这么大的话，立刻就能吃到。

↓在有障碍物的关卡中，注意不要把PACMAN画得太大。



用触笔了解到的NDS100%

画得不好也OK！

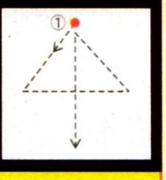


↑这个游戏拥有前所未有的多重乐趣。

用触笔来画PACMAN，的确是NDS特有的玩法。PACMAN的形状画得稍微古怪一些也能够动起来，对绘画缺乏信心的人也不要紧。

道具1 用箭把小鬼射下来吧！

画法



在游戏中途得到道具以后，就可以画出它们来用了。其中一个是"箭"。像右边这样画一个箭头，就能够击落小鬼，或是定住它们。虽然画法简单，但还是稍微仔细一点比较好。如果画得歪歪扭扭，箭飞出去的轨迹可能会不直，不能顺利命中。掌握一笔画的技巧，画出帅气的飞箭吧！

一笔画出来……

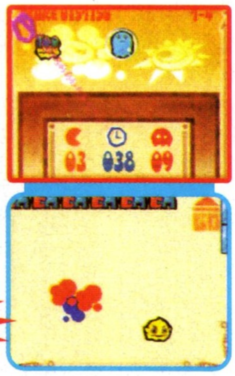


→那些飘在上方画面中的小鬼，只要在下画面画上一支箭……

←就能轻轻松松地把小鬼射下来了。让PACMAN把它们全部吞掉吧。

利用屏幕上的机关来操纵飞箭吧！

有些关卡里有障碍物，让箭直线飞出会射不到小鬼身上。这时，就要寻找版面中有没有镜子一类的东西。用镜子反射飞箭来巧妙射中小鬼吧。会出现意外的难题吗？

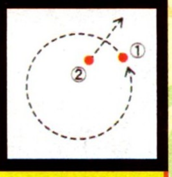


利用反射射中！

←利用下方画面中闪光的部分反射飞箭，把上面的小鬼射下来吧。要计算准确哦！

道具2 用炸弹破坏甲壳吧！

画法



有些小鬼会藏在甲壳里，没办法吃到。这时就用炸弹把甲壳破坏掉吧。先画一个圆，再画出导火线，把导火线延伸到烛火上点燃。利用好炸弹，PACMAN就能顺利地在屏幕上横冲直撞啦！



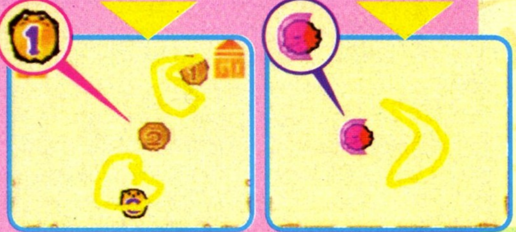
→先画出一个圆，再画导火线，把导火线拉到蜡烛上去吧。

让导火线延伸

需要注意的小鬼 "数字鬼"和"障壁贝"的打倒方法

"数字鬼（スージーズ）"上面都写着数字，必须按照数字的顺序吃。顺序搞错的话就要从第一个重新吃起了。"障壁贝（バリベエ）"前面被障壁守护着，必须从后面才能吃到。

按照数字顺序吃　从后面进行吞食



↑操纵不好的时候就使用复数个PACMAN吧。

↑从后面以外的方向碰到会被弹开的。

机动战士高达SEED DS

“C.E.宇宙纪元 70年，由于“血之情人节”的悲剧，导致了地球和PLANT之间的紧张关系，并在此后迅速升级为武装冲突。虽然从没人怀疑过庞大的地球军最终将会取得战斗的胜利，但是实际情况却与当初的预测完全不同。战事已经持续了11个月之久，依然没有结束的迹象……”

NDS	游戏原名：Mobile Suit Gundam Seed DS			
ACT	BANDAI	发售日未定	49.99美元	容量未定
	卡带	美版	人数未定	审核中



GAT-X303 圣盾高达

驾驶员为阿斯兰，圣盾高达设计的时候是以“以机动性，综合战斗力等为优先考量”，它与其他四台高达最大的不同之处在于它的变形系统。由于构造完全不同于其他机体，机体在变形成MA后可以在原有的基础上大幅提高机动性，在此形态时的主武器是580毫米复列位相能量炮"Scylla"，火力可一击重创任何战舰级目标。



GAT-X103 暴风高达



驾驶员为堤亚哥，暴风高达是五台高达里追求具有长距离炮击战能力的机体，在战斗中往往充当远距离重火力支援的角色，是以在后方执行支援与狙击任务为目的而设计的。武器包括安装在双肩上的六连导弹发射装置，而最突出的便是在左右肩后固定的350mm散弹炮和94mm能量炮。

GAT-X102 决斗高达



驾驶员为伊扎克，决斗高达是五台高达里最先开发出来的机体，目的是作为之后几台高达的改造原型。决斗高达的装备较正统，包含了两把光束军刀和头部的火神炮作为近战的武器，以及中短距离使用的高能光束步枪。决斗高达被ZAFT的工程师们加装了突击装甲，使原本脆弱的部分得到保护。

GAT-X105 强袭高达



驾驶员为基拉，强袭高达作为首批生产的五台试验机体中的一台，与其他四台为了某个特定的用途设计的机体不同，它被设计成可以广泛用于多种环境下的泛用型高达。为了做到这一点，强袭高达带有三个特殊的“武装任务包”，每一个装备都能帮助强袭高达适应各种不同的环境。此外，腰部还装有2把战斗短刀以及PS装甲，是架战斗能力非常高的机体。

GAT-X207 迅雷高达



驾驶员为尼可鲁，迅雷高达是五台高达里以“高机动性、隐蔽性，反应性”为目标设计的机体，全身的装备大部分是为了快速突击和侦察设计的。它装备包括左手的链锚和右手的盾牌，右手的盾牌还具有盾牌、光束步枪，光束军刀的三种功能，同时还带有三发穿透力很强的穿甲弹。作为一个突击用的MS，能将一切电波或者微波的反射降至零，达到近乎100%的隐形。

一说出以上的这段话，GUNDAM FANS就知道是接下来要介绍机动战士高达SEED了。由于继承了高达之名，此作的动画在2003年得以大卖特卖。于是现在其本家BANDAI公司也在GBA上发售了2部游戏之后，决定再在NDS上发售一款同名游戏，使你能够在新主机上也能操纵着其中的机体进行MS间的对决。

通过观察新作的游戏画面，我们不难发现这款高达游戏不同于以往的独特操纵配置：它充分利用到了NDS独特的触摸屏。两个屏幕上的游戏画面不停地在可操作画面与动画片断之间互相切换，在玩的时候要用电子触笔作出选择。一进入游戏画面，下方的触摸屏会出现几个可供出击用的不同机体。当你在宇宙中飞翔时，可以利用NDS上的按键来实现机体的加速，以便根据战况进行近距离格斗战或远距离射击战，当然在力有不逮时也可以用来快速逃离。在靠近敌人时，位于NDS屏幕下方的小地图会显示出附近的敌人，此时用电子触笔点击小地图区域就可以呼唤出菜单，然后通过选择指令使所控制的机体作出攻击动作。当选好攻击方式后，NDS将会采用即时演算的动画来表现精彩的战斗过程。如果控制得法，我们的机体可以只用一击就消灭对方目标，可以预想游戏中的战斗画面在采用了即时演算的动画后将比以往更富于动感、更加华丽美观。游戏的画面是完美的2D背景和即时运算的3D机体的结合。根据游戏试玩的体验，机体在宇宙中飞翔时和战斗时使用的各种各样的特效相当华丽，给人身临其境的感受。游戏的音效数量也不少，尤其是那沉重的爆炸声和使出必杀时的效果音，我们将在NDS上继续追寻GUNDAM SEED游戏的身影。

↓游戏上下屏分别展现我方和敌方机体画面，激烈的战斗就在双屏间。









↑游戏中除了高达，也会有各种量产机，你会选择哪种机体战斗呢？



触笔挪动流星，把它们发射出去的新感觉方块游戏



NDS	本刊译名：METEOS			
解谜	BANDAI	2005.3.10	5040日元	容量不明
	卡带	日版	1-4人用	全年龄

用触笔上下挪动不断坠落的流星，把它们发射出去！我们将对这个新感觉的方块游戏进行解说。

将同色的流星连成横行或数列就可以发射了！





↑在合成室里可以用收集到的流星制造行星和道具。

让方块不断下落消去的PUZZLE游戏比比皆是，可你玩过让落下的方块再飞上去的游戏吗？新感觉方块游戏《METEOS》就是这样一款游戏。用触笔挪动从画面上方坠落的流星，使其连成相同颜色的3个一行或一列，就可以把它们发射到宇宙中去了。由于这个方块游戏的系统前所未有，刚开始可能会手忙脚乱。但熟悉以后，那种把流星一口气发射出去的感觉肯定会令你上瘾。我们这次来介绍一些对所有流星都管用的技巧吧。





←只能进行上下挪动，左右顺序是不能改变的。将同色的流星连成横行或数列就能发射了。

用触笔了解到的NDS100%





↑遇到这样的情况，可以说是无意中帮了大忙了。

随手操作也有意外的收获！？

有时，一些没经过考虑的操作也能碰巧把流星发射出去。当不知从何处着手时，先随便挪挪看可能也是个办法！？

保护行星不被不断坠落的流星侵害的技巧集

技巧1 尽量横着排列流星吧



↑发射出去一大块之后，暂时使用纵向排列也可以。



进行排列时，横向排列可以使发射块拥有较大面积，将更多的流星发射出去，而竖着排列只能发射一行。总是竖着排列的话，后面的发射就会变得比较困难。除非已经快积到顶端，否则还是横着排列流星吧。

←横着连成排之后，就立刻准备下一次点火吧。

凑到一起发射出去！

技巧2 尽量在画面下方进行点火

让相同颜色的流星连续形成连锁，就能以“二次点火”的形式增加推力。实行二次点火时尽量选在画面底端进行。这样推力会相对较高。在上方点火的话，有时会不能把整块发射出去，而只有点火的部分飞走。一定要注意。



↑当想连的流星在上面时，把它们挪到下面去吧。



→在最底下点火可以射得更高。

发射力上升！

技巧3 把要发射的部分连接得大一些



←为了减少连接步骤，一开始最好形成5连接。好的开始是成功的关键。

五颜六色的流星是以“发射块”的形式向上飞升实现消去的。“发射块”越大，一次能够消去的流星也越多。如果做出与画面等宽的发射块，就可以把大量流星一口气发射出去了。而且，发射块直到落下来为止都不会崩溃是个可以利用的优点。想做出大的发射块，就应当利用上升的时间差进行不断连接。比如左边的连续照片，把3个以上颜色与发射块下落时相同的流星连在一起吧。在燃料回零之前连成就OK了。时间差连锁掌握得好的话，一口气清场也不是什么难事！



↑当发射块下落时，迅速将相同颜色的流星连成排，实现追加连锁。

不断连接……





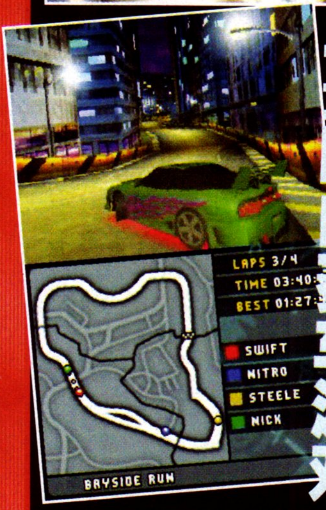
→做出大型发射块的话，就反复点火，连续进行发射吧！

一口气进行发射吧！

极品飞车·地下狂飙2

NDS 卡带	游戏原名：NEED FOR SPEED UNDERGRDUND 2		人数未定
	厂商：EA	价格：未定	发售日：未定	审核中
RAC	支持多人对战		





有可能是这个平台上最眩的赛车游戏

今春，电子艺界将把它的王牌《极品飞车·地下狂飙2》带到NDS上，并充分利用NDS的自身特点，推出一部最出色的赛车游戏。本游戏从头到尾都强调了触摸屏的作用，NDS的界面将使玩家把最多的时间用在车道而不是按钮上。在赛车画面中几乎没有按钮和记数器，变得非常干净，这对于NDS这样只有小屏幕的游戏机来说是非常重要的。本作把液氮加速器的控制放在触摸屏幕上，令玩家可以亲手“按下”氮气开关，更精确地控制燃烧室——甚至可以同时点燃两个以达到惊人的速度。此外，本作还增加了一种完全依赖下方的GPS显示器，称为“掌中赛场”的全新游戏模式。利用这些新系统，各位读者可以想象一下自己像《极速60秒》里尼古拉斯凯奇那样一点火就甩掉了警方的直升机，或是体验像《速度与激情》里的范迪塞尔用手机开车的感觉。



EA招牌赛车游戏将开动！



玩家还可以使用触摸屏来创造他们自己的设计风格，从而拥有个性化的座骑。游戏的系统完全不会限制他们的想象力，因此连开发者也无法想象他们最终能变出些什么来。

来打造属于你自己的车子吧

既然是EA的招牌赛车游戏，那么在NDS上的表现自然不会太差，根据目前NDS上玩到的赛车游戏效果比较，本作将会超越它们，成为更出色的作品。

圣龙尊者

NDS 卡带	游戏原名：DRAGON BOOSTER		人数未定
	厂商：KONAMI	价格：未定	发售日：未定	审核中
RAC	支持多人对战		

《圣龙尊者》是一部根据ABC FAMILY和TOON DISNEY上热播的动画改编的第三人称赛车/动作游戏。故事的背景是一个人与龙并存的幻想世界。毕尤，一条传说般的龙选择了阿撒·潘作为传说中的英雄“圣龙尊者”的继承人以使人类和龙族和平共处。这款游戏的最大特点在于，比赛时乘坐的不再是赛车，而是货真价实的龙。玩家最多可以捕获、收集12条龙，并且通过喂养它们,搜集并与其他玩家交换装备使它们变得更强大，最终成为真正的龙骑士！

来成为真正的龙骑士吧！



丰富的龙可供玩家选择！





↑→ 人气动画在NDS上会有怎样的表现呢，对此痴迷的玩家绝对不能错过本作！



大魄力画面！



Frogger

蛙人 头盔浩劫

NDS 卡带	游戏原名：Frogger Helmet Havoc
1-4人	审核中
厂商：KONAMI	价格：29.99美元
发售日：2005年9月	
ACT	未定



神奇的蛙人又来到NDS上了！



小青蛙，全世界最惹人喜爱的游戏角色之一，现在又出场了。在系列的最新作里，小青蛙要与威胁它家园——从小长大于此的萤火虫沼泽的邪恶势力决一死战，顺便保卫一下巴宁顿之谷的王国。为了阻止邪恶的沃尼博士以及他的不可阻挡的采矿大军，小青蛙必须上窜下跳，使尽浑身解数来潜入敌人的老巢并彻底破坏他罪恶的计划。

要点

—— 提供了新的可选角色以及街机模式；

—— 超过30个的决无重复的关卡设计让高中低档的玩家都能找到乐趣；

—— 其他游戏中已有的动作，如翻檐走壁，也有世上没有任何其他游戏中能做到的动作，用舌头捕捉目标；

—— 一款游戏可支持4人在线。

危机世界大冒险



动用你全部的智慧吧！



蓝色迷踪

NDS 卡带	游戏原名：Lost in Blue
1人	审核中
厂商：KONAMI	价格：未定
发售日：2005年8月	
AVG	支持触摸

最强的掌上真实冒险 在荒岛上求得生存吧 触摸自己的生命动脉



掌握各种生存技能活下去吧！





这是一部别具新意的RPG——玩家必须尽可能让主角在野外生存下来，在一场巨大的灾难后，我们的主角醒来后发现自己置身于一块无人的荒岛（无人岛物语）。好不容易找到了唯一的同类——同样被冲上海岸的17岁的女主角，他们要想尽办法在建立起关系之前活下去，在他们掌握了诸如打猎搜索和盖房子之类的求生技能后，岛上出现了神秘的现象……

这部游戏里你能从搜寻、捕捉（野鸡不会飞进锅里）、和烹调食物里发现无穷乐趣。同时本作拥有双角色系统。总之两个角色带来的体验是决不相同的。根据主角的一系列行动决定游戏的结局。





动物之森DS

NDS 卡带	游戏原名：Animal Crossing DS		人数未定
	厂商：NINTENEO	价格：39.99美元	发售日：2005.11.21	全年龄
AVG	对应网络		

《动物之森》系列游戏途经N64和NGC平台，现在最新作将登陆NDS，游戏风格继承该系列清新可爱的特点，让玩家在动物村中过着轻松舒适的休闲生活。游戏中的人物仍然是胖胖的体型和圆圆的脸，各种动物村民的造型也都非常可爱，初次接触本系列的玩家也会很快喜欢上《动物之森》。

游戏的玩法很随意，玩家扮演的角色初到动物村，为了成为村民的一员，首先要拥有自己的房屋，而建造房屋的资金可以通过各种方式积攒，最初可以去帮助村民完成一些工作以获得一定的报酬，有了一些积蓄以后就可以做些买卖蔬菜等生意，平时还可以和村民聊天等。游戏中有服装的设定，玩家最初拥有的服装有限，但是可以在动物村里的服装店购买新的服装，甚至可以自己设计服装图案哦！设计图案时在NDS下屏幕中以触笔完成，选择颜色和描绘图形都非常方便，看着自己设计的漂亮的衣服，成就感油然而生。

NGC版《动物之森》有虚拟在线的设定，同一个村子里的四位玩家虽然不能同时进入游戏，却可以看到彼此在动物村告示板上留下的信息，而不同村子的玩家将记忆卡插在同一台NGC上就可以实现村子间的交流互动。这种设定虽然不是真正的网络在线，但是却令玩家的代入感大大增加，而NDS版《动物之森》的互动性更高于NGC版，因为其可以真正实现网络在线。通过任天堂架设的无线网络，异地玩家也能同时在线游戏，并进行文字形式的实时交谈，通过点触NDS下屏幕中的键盘字母输入信息，还能设定文字样式，这样的游戏想必令广大玩家心动不已。

来动物森林过日子吧

真正的掌机网络游戏



炸弹人DS

NDS 卡带	游戏原名：Bomberman DS		1-8人
	厂商：UBI SOFT	价格：29.99美元	发售日：2005.6.15	全年龄
ACT	支持多人对战		

轰炸轰隆隆！炸弹队登陆DS！

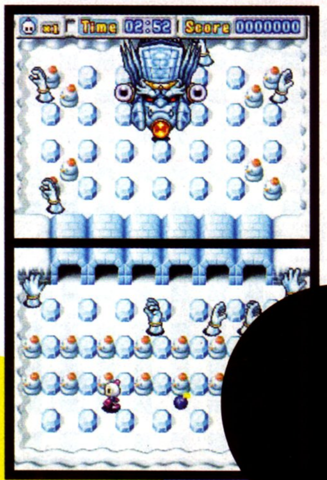


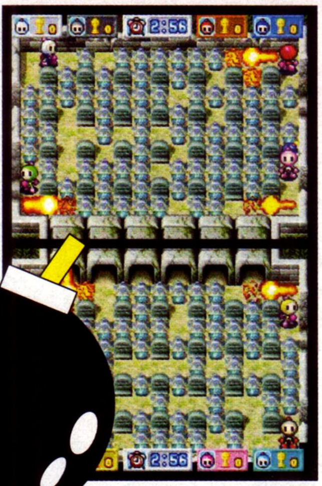
作为HUDSON 招牌作品之一的《炸弹人》即将登陆NDS，本作在E3展会上与NDS一起公布，游戏继承了传统玩法的同时，加入了新要素并支持最大8人同乐的联机对战。日版《炸弹人》将于5月26日先发售，价格5040日元，美版则稍后由UBI代理发售。

早在FC时期《炸弹人》就受到广大玩家的喜爱，游戏的基本玩法非常简单，只需要操纵炸弹人在迷宫中以炸弹打开通路并消灭敌人，同时可以巧妙运用地形来避开爆风，迷宫中有着各种有利道具能提升炸弹人的能力，炸开障碍物后经常会出现这些道具，而随着游戏的进行，迷宫中出现的敌人种类越来越多，地形也越来越复杂。NDS版的《炸弹人》同样是这么玩，游戏画面在NDS的上下屏幕同时显示，炸弹人可以通过特殊通道穿梭于两个画面，游戏的单人模式中有各具特色的10个区域共计100张地图，绝对让玩家们玩到过瘾，每个区域最后都有强力的BOSS需要挑战，而迷宫中仍然能取得各种提升能力的道具。

本作中还穿插了一些有趣的小游戏，如道具老虎机和吹气球等，根据道具老虎机上三个图案的各种组合，玩家能获得各种道具，通信对战中能使用的道具很有可能以这种方式获得，联机混战时就能事半功倍，而吹气球的小游戏则有可能是利用NDS的麦克风来玩，在限定时间内努力吹破气球状的敌人就能获胜，相信小游戏能带给玩家更多乐趣。

本作最大的特征是能够利用NDS的无线通信机能来进行最大8人的对战，这也是很多玩家非常熟悉的游戏方式，风靡一时的网络对战游戏《泡泡堂》就是以此为蓝本制作的，而能在掌机上实现这样的对战一定令人感到很亲切和激动。每个玩家控制的炸弹人都有各自不同的颜色，多人对战时无论是互相影响互相阻碍还是同心合力取得胜利，各种玩法有着各种乐趣哦！







任天堂开发者访谈


冈田智


梅津隆二


藤本宏二


喜有名毅


丸山和宏

新掌机进行时



为制作全新硬件各尽所能

——冈田先生是NDS开发的总负责人吧。请告诉我们你都负责开发过哪些商品好吗？

冈田：我刚进公司时开发的是光线枪SP。由于当时人手不足,从电子部分的设计到外形的创意全都是我自己做的。后来又经过GAME&WATCH的开发,最后开始负责GB系列的所有开发工作。软件方面，我参加了《FC大战》的开发，还当过《银河战士》、《FC侦探俱乐部》的导演。这次作为项目经理，我主要负责对制作方式进行决定与整合,以及安排日程这些管理上的工作。



——大家又都在进行什么工作呢？

梅津：我负责以开发CPU为中心的硬件系统设计，以如何将冈田描述出的游戏机形象具体化为中心来展开作业。例如：处理速度需要达到什么程度,以及画面解像度是多少等等，一边对硬件的这些基本结构进行讨论一边工作。

藤本：我负责电路和主板的设计。这次NDS的各个集成电路块分别由不同的人进行设计,将这些集成电路统合到一个主板上,我主要进行这项工作。我需要一边与负责外部零件结构设计的负责人和工厂生产方面的负责人进行协调,一边思考如何在主板上进行最适当的零件配置和电路配线。这对于我来说是十分重要的工作。

喜有名：我负责画面显示的设计与测试。基本上是围绕液晶和背光等部分开展工作的。实际上，液晶画面的显示方法有许多种。光线投射进来的方法不同，显示的清晰程度也不同。我要花力气对它进行调整。

丸山：作为产品设计师，我主要负责外观与形状,思考如何让机器操作更为简便，外形更为漂亮。对制品的操作性、形象性进行验证，并使它生产线上得以实现就是我主要的工作。



——关于新主机，我想你们一定有许多的话想说。首先，开发是从什么时候开始的呢？

冈田：实际上在制作GBA的时候就已经有构想了。商品开发没有一个前期的展望是肯定不行的。不过，现在的触摸屏和双画面设计在刚开始的阶段是没有的。

梅津：冈田和我从很早以前就已经开始进行“那样不好，这样也不行”的讨论了。

冈田：GBA（包括SP）是作为“究极的二维游戏机”而制作的。这次的NDS一开始就有“便携式三维游戏机”的构想。不过在开发初期，根本没有想过要把它做成双画面。总之，如何让NDS具有与GBASP的不同点十分令人头疼。如果第一印象没有冲击性，对消费者的说服力就会很弱了。之后,来自高层的提案给NDS加入了双画面和触摸屏等许多新要素。

随处可见全新机能

——这次最引人注目的到底还是双屏和触摸屏啊。

冈田：触摸屏装置是第一次在游戏机上采用，我们必须把它做成信赖度够高的东西。根据制作单位的愿望，我们制作了强度很高的屏幕。一开始我们很担心这种东西是否经用，后来在制作单位的协作之下，我们对屏幕进行了改良，把强度成功提升到了很高的水平。因为，玩游戏时不管怎么样都会使劲，普通的触摸屏肯定是太不结实了。

——我觉得NDS的外观设计也十分引人注目。

丸山：刚开始时我认为双画面无法收容在一个机身上。我是从决定采用双画面以后才加入制作组的，可我的提案几乎没有被否决过，都予以采用。作为商品而言,这部机器确实有一定的体积,可我认为现在的外观设计能消除体积感。



冈田：GBASP的外观非常紧凑,接在它后面推出一款双屏的游戏机，无论怎样也会给人体积较大的感觉。因此我们必须把它的外观做得尽量好看。

丸山：我认为这部机器作为商品有很高的魅力。因此在进行设计时，我一直都抱着不要让外观拖了它后腿的念头。在色彩上，我一边考虑让它具有可以带到街上去的流行性，一边想办法从消除光泽上抑制它的重量感和体积感，最后采用了银与黑的双色调。

——请谈谈无线通信机能吧。

冈田：我们从几年以前就开始研究无线通信了。作为第一代，我们发售了《口袋妖怪 火红/叶绿》的无线通信器，从反响上我们觉得,这个构想有前途，应当予以进一步发展。如果连上线，就没办法拿着走路，有些人还会觉得很累赘。而如果再做成通信器，就不如直接放进主机里使用起来方便了。将来，我们还要想办法让机器能够接上互联网，请期待今后的发展吧。

——语音输入又是怎样的呢？

冈田：加入语音输入的成本是相当低的。（笑）虽然说觉得顺便加进去会很有趣，但对于游戏机来讲，这也是一种全新的尝试。通过语音输入的虽然是模拟信号，但将它转换成数字信号之后，就能够进行识别了。

——有这么多新机能的构想，再加上错误的尝试，结构设计曾进行过不断变更吧？

冈田：是啊。在初期构想中，音响本来打算做成单声道的，但软件开发组那边有“想要立体声”的愿望，因此最后做成可以享受高级音响效果的立体声了。GBA用户中，许多人都是关了声音来玩游戏的。如果立体声让音色变得更美，在游戏中体会音响乐趣的人就会增加。还有,用NDS来玩GBA的游戏时，玩家也可以享受到立体声了。



梅津：请一定要关注一下睡眠机能。一旦进入睡眠模式，电源指示灯就会开始闪烁，让你知道机器处于睡眠状态。而GBA的电源灯不会有显示上的变化,没法得知机器现在的状态是什么。这是在我“绝对要放进去”的要求下才进行的改动。

开发者期待出现新玩法

——谈谈“涂鸦聊天室（PICTOCHAT）”机能。

冈田：难得加入了无线通信机能，因此就将软件制作部门“即使没有对应通信机能的软件也能使用”的愿望考虑进去了。只不过，由于这个机能所需的记忆容量比最初设计的要大，在其间做过许多平衡。这就是硬件制作方和软件制作方的意见交锋吧。（笑）



——附带的触笔用起来感觉似乎有点滑……

冈田：本来就是用很滑的材料做的嘛。（笑）由于玩游戏时再怎么注意也会有用力过猛的事发生，我们就尽可能使用了不易伤害触摸屏的材料。和一般店里卖的PDA用的那种是不太一样。

喜有名：即使触笔弄丢了，也请不要用尖锐的东西来代替。（笑）用棉签之类的比较好。

——在制作新商品时，你感到什么地方比较困难？

藤本：制作试制的样机时还好，等到对样机进行测试时，各种问题就浮现出来了。比如，为了增加强度而改变了外部零件，结果对主板产生了限制，于是又不得不改变主板的零件配置。除了像这样由测试结果导致的变更以外，还有外观设计的变更，扩音器从一个分成两个的变更等等，这些都必须在很短的时间内完成。

梅津：为了考察机器的游戏适用性，需要制作测试用的基本软件。机器的结构发生了变更，测试软件也必须进行相应的变更，制作组真的非常辛苦。还有，为了实现量产，降低成本非常重要，所以从开发初期开始，我们就不断和生产部门进行磋商。可是软件部门不断提出“加进这个去”的希望，结果越磋商成本越高。（笑）比起降低成本，这次更为重视机能的提升。



喜有名：显示从SP时的前光变成背光了。SP的屏幕附带光源受到了普遍的好评。画面变亮，视觉也清晰了，这得到了人们的广泛接受。所以这次提高画面的明亮程度不用说，在其它方面也必须提升性能才行。当时技术还在开发途中，有些色彩没有达到预想的水平。这次的NDS比起GBA-SP来，画面清晰度得到了进一步提升。

——各位最后对NDS的评价是什么呢？

喜有名：我一直是边想着“能让更多的人玩它”边进行开发的。不过同时，我也不希望“一整天都在玩游戏”的情况出现。我希望游戏能成为一种“把无聊的时间变得有趣的道具”。请合理使用这台游戏机吧。

藤本：它是一部可以提供各种乐趣的，很棒的游戏机。请一定要体验一次啊。

梅津：使用这台游戏机的新机能，可以作出许多创意前所未有的游戏。我和大家同样在期待着。今后一定会很快乐。

冈田：NDS拥有双画面、触摸屏、无线通信和语音输入等等，总之，满载了各种新机能。请期待能够发挥出这些新机能的，有趣的新游戏吧。



新掌机精彩
正式开始

NintendoDS销售量最高杰作！
《触摸瓦里奥制造》开发组特别直击专访

还记得小时候的游戏吗？不想再喜欢游戏一次吗？

NDS发售已经5个月的时间了，销量最高的游戏是哪一款呢？毫无疑问，当然是这次我们要直击专访的精英们所开发的《触摸瓦里奥》了！每一作的《瓦里奥制造》总是能给我们带来更多的有趣的小游戏，这些游戏的点子都是从哪里来的呢？带着这样的疑问，我们希望能够从下面四位开发者的话中找到答案，破解任天堂游戏的魅力所在。





（左起）
坂本贺勇（《触摸》制作人）
中田隆一（《触摸》导演）
阿部悟郎（《回转》导演）
竹内高（形象设计导演）



坂本贺勇

1959年7月23日出生于奈良县。血型O型。1982年进入任天堂公司。代表作是《银河战士》系列和《FC侦探俱乐部》《卡片英雄》等。担任《触摸瓦里奥》的制作人。



中田隆一

1972年7月12日出生于石川县。血型B型。1995年进入任天堂公司。参加了《瓦里奥世界A》以及《银河战士 融合》、《银河战士零点任务》等作品的制作。担任《触摸瓦里奥》的导演。



阿部悟郎

1975年4月23日出生于琦玉县。血型A型。1999年进入任天堂公司。参加了《瓦里奥制造》系列所有作品的制作。担任《回转瓦里奥》的导演，从后半部分开始参与《触摸瓦里奥》的制作。



竹内高

1970年11月28日出生于高知县。血型A型。2000年中途加入任天堂公司。参加了《瓦里奥制造》系列所有作品的角色设计。担任《触摸瓦里奥》的形象设计导演。

正在构思《银河战士》的续作时……

——首先祝贺《触摸瓦里奥制造》在NDS上大卖！

坂本：啊，谢谢。

——这款游戏受到了广大玩家的热烈欢迎啊。

竹内：在游戏发售后我留意了购买这款游戏的玩家，发现许多年龄层次相差很多的人都喜欢这部作品。大家都感到很高兴。

——很多人买NDS就是冲着《触摸瓦里奥制造》的呢。

竹内：收到玩家的反馈信息，他们认为在短时间内能玩到许多有意思的小游戏，像这样的作品值得购买。不仅是系列的支持者，也有很多新加入的新玩家呢。

——那么，大家可以告诉我，在这次《触摸瓦里奥制造》的制作过程中，大家都负责什么吗？

坂本：我……我都干什么了？（众人笑）大致上算是制作人吧。（笑）

——开发过程中你都做了些什么呢？

坂本：开发过程中，我也作为一个设计员来构思小游戏。然后就是和中田、阿部分头去找程序员谈话，来讨论"这里是不是改一下比较好？"之类的。

——坂本先生自己也制作了小游戏啊！

坂本：不过我自己做的很少。这回是小组全员上阵一起做的。

——一共大概多少人？

坂本：我的小组一共25人左右。大家都在做。

——那中田先生呢。到现在为止，你都参与了哪些作品的制作？

中田：《瓦里奥世界A》，还有《银河战士融合》、《银河战士零点任务》这些吧。之后就是《触摸瓦里奥制造》了。

——也就是说一直在原来的开发一部就任。但是，你迄今为止做的都是横版动作游戏，这回却当了种类完全不同的《触摸瓦里奥》的导演，你是种什么心情？

中田：吓了一跳。（众人笑）

——是因为觉得瓦里奥小组的气氛有趣才成为导演候补的吗？

中田：不是。当我进行完《银河战士零点任务》的制作，正在构思《银河战士》的续作时……

坂本：我从后面一拍他的肩膀："现在有这么件事……"（笑）

——之后就从《银河战士》小组被拽到《瓦里奥》小组来了是吧。（笑）但是游戏的风格完全不同啊？从相当硬派的科幻动作游戏，突然变成了用手指去挖大鼻子。（笑）

中田：是啊，真是相当不一样呢。（众人笑）

阿部：这次，《银河战士》小组和《瓦里奥》小组的所有程序员和设计师都参加了。因此，我们有时是一边体会全新的感觉一边进行制作。

——在《回转》里登场的《银河小猫》，是《银河战士》小组加入进来的结果吗？

阿部：那个倒不是。

坂本：《银河小猫》啊，那个是游戏都做完了我才知道的。（众人爆笑）

——那个游戏实在是太有意思了。

坂本：但是，如果一边想着制作途中曾被人说"想加这样一个游戏进去"一边玩，可能就变得没什么意思了。（笑）在玩《回转》的时候，看到突然冒出一个《银河小猫》来，"啊？银河小猫？噢，是射击游戏吧，"然后去玩的话，真的感觉不错。（笑）

《玩转》和《触摸》几乎同时开发的

——阿部先生是《玩转》的导演，制作《触摸》是中途才参加的吧。

阿部：对。我加入的时候游戏开发已经进行到相当的阶段了。我负责的工作就是对一些难以理解的部分，或者对"感觉变成这样好不好？"的地方进行修改。还有，我也做了很多小游戏呢。

——竹内先生呢……？

竹内：我也是从中途参加的。

——是从《玩转》结束后参加的吧。竹内先生一直在负责《瓦里奥制造》的角色设计……

竹内：这回也是。啊，还担任宴会部长。（笑）

——关于《触摸》和NDS主机一起发售这件事，这款游戏就像是一个"NDS机能展示台"。应该说要说明NDS的多机能，这款游戏是最合适的载体吧……开发《触摸》的时候，是不是有意识地要让它来展示NDS的机能呢？

中田：为的就是这个。（众人爆笑）

——如此肯定地回答，话题都没法继续了。（苦笑）

阿部：大概在去年2月左右，我们订出了要制作GBA版《瓦里奥制造》续篇的计划。另一方面，NDS那边也发出了要做点什么的声音。刚才也提过，《瓦里奥制造》里包含了很多小游戏，因此它可以起到展示NDS诸多新机能的作用。于是，我们就同时做出了GBA版与NDS版两个计划书。

——原来如此。《玩转》与《触摸》的开发大致是同时开始的啊。

阿部：其实，去年2月时还没有关于《玩转》的计划。《玩转》的原始方案是第一部《瓦里奥制造》的制作组做出来的。同时，另一方面也出现了使用动作传感器来制作《瓦里奥制造》的呼声。之后，在4月左右，制作GBA游戏的计划和制作动作传感器型《瓦里奥制造》的计划重叠在了一起，才变成了《玩转瓦里奥制造》的制作方向。

——《触摸》呢？

阿部：为了去年5月份的E3上出展，需要以能在NDS上玩的《瓦里奥制造》为题材做一款游戏。《触摸》是在这种思路下开始行动的。

——这就是在去年E3上可以玩到它的原因啊。

阿部：是啊。那时我还在向着让这两部作品具有共通形式的方向前进。可到了4月份，和岩田社长交谈时，他说既然《玩转瓦里奥制造》的方向已经确定了，那么NDS这边就叫《触摸》不是很好吗，于是名字就这么定下来了。

——那时就决定了《触摸》要和NDS主机同时发售吗？

阿部：不，那时还没有决定。那时，"应该尽快推出GBA版"的意见非常强烈。因为当时距离NGC版的《集合!!瓦里奥制造》已经过了半年以上，如果间隔时间再长就不太好了。所以那时决定，在秋天就发售《玩转》。

——也就是说去年E3版《触摸》完成后，大家就都去做《回转》了……？

阿部：对。E3结束时，《触摸》的小组就和《玩转》合流了。总之是为了能尽快完成《玩转》。那时几乎已经没有人再继续制作《触摸》了。

不断的推出另类作品的 任天堂原开发一部是什么？

开发一部是GB和LOVE TESTER的生父，已故横井军平先生所率领的部门（现在叫"企划开发本部"）。比起开发《马里奥》和《赛尔达》之类"王道"作品的"情报开发本部"，这个部门曾经制作了《瓦里奥制造》等作品，可以说担当着将任天堂的软件内涵向更深层次发展的任务。



开发一部的主要作品：

1986年 银河战士（FC）
1986年 光之神话 帕尔迪娜之镜(FC)
1992年 钟为谁而鸣（GB）
1994年 瓦里奥世界（GB）
1998年 口袋照相机（GB）
2000年 卡片英雄（GB）
2003年 银河战士 融合（GBA）
2003年 瓦里奥制造（GBA）

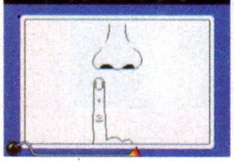


从瞬间的动作
开始了神话般的旅程

《瓦里奥制造》系列的变迁

当年的《瓦里奥制造》第一作是带着“最多、最短、最快”的口号冲击性登场的。如今，获得了诸多奖项，成为2003年度代表游戏的《瓦里奥制造》，在不到两年的时间里，迎来了它的第4部作品。如此个性独特，我行我素的游戏是史无前例的，也只有任天堂才可以创造这样精彩的游戏啊！

メイドインワリオ



↑第一代是GBA专用游戏。不仅对用户，也对开发者造成了巨大影响。（03年3月21日发售）

あつまれ!!メイドインワリオ



↑第二代开发在GC上。可4人同时游戏，开创了Party Game的新境界。（03年10月17日发售）

まわるメイドインワリオ



↑第三代活用了回转传感器的机能，是一款带来新感觉的GBA游戏。（04年10月14日发售）

さわるメイドインワリオ



↑NDS版终于登场。与主机一同开始发售，现在已成为杀手级的软件。（04年12月2日发售）

——那么决定与NDS同时发售是在……

阿部： 想在NDS发售日看到能充分体验NDS机能的作品，这样的呼声终究还是很高。因此，为了完成《触摸》，刚刚完成了《银河战士零点任务》制作的银河战士小组参加了进来。

——原来如此。这就是中田先生参加进来的原因吧。那大概是在什么时候？

中田： 去年6月份左右吧。

坂本： 不过，就像阿部所说的一样，许多一直没有玩过游戏的人也接受了《瓦里奥制造》。我们感到它受到了新的用户层和市场的支持。最初的《瓦里奥制造》做出来了,之后聚会形式的《集合!瓦里奥制造》也做出来了。到了NDS，虽然作品还没有完全确定，但是因为我们觉得对于这个市场应该经常保持接近，所以就做出《玩转》的原始计划来了。由于与此同时NDS的主机也在开发之中，结果就变成必须同时开发GBA版和NDS版的状况。虽然有点手忙脚乱，可只顾一边也确实不行。那时我甚至想过“能做到吗”……怎么我觉得我越说越不像制作人了。（众人爆笑）

许多小游戏的点子都石沉大海

——那么，实际在NDS上做游戏是种什么感觉？

中田： 好难啊！

——很难是吗！我还觉得对应NDS的点子会大量涌现呢……

中田： 我把大家做出的创意计划书拿了一摞来。不过这差不多只是一半……

——像这样子的计划书共有……？

中田： 啊，600份左右吧。

——这么多！

中田： 其中被采用的有180个。

坂本： 创意虽然有很多，但实际制作的时候会出现一些意想不到的问题，导致许多创意没有被做成游戏。一开始许多设计师都以为在NDS这样一种自由度非常高的硬件上可以做许多天才般的设计。但是一旦开始开发，就会发现实际制作中有许多困难。

——是因为NDS的自由度导致方向性难以确定吗……？

坂本： 由于制作是在操作规则没有共同认识的情况下开始的，所以像原来那样“按这个键就会跳起来”的理解完全不管用了。我们自己认为“这个游戏就是这样玩的”，但用户可能并不这样想。

——那么，构思小游戏是小组里的人全员上阵？

中田： 人数还不止这些呢。

——其他部门的人拿着计划书过来说“我想到这么个主意”是吗？

中田： 那倒不是。（笑）你也看到，在这回的标题上，出现了Intelligent Systems（IS）的名字吧。是我们的小组和IS的小组一起制作的。为了做到同时发售，我们必须尽快完成，所以就叫援军来了。

阿部： 本来《集合！！瓦里奥制造》就是我们和IS一起做的，《玩转》我们又和IS一起制作了。包括两次制作都参加的15个人，一共过来了大概25个人参加制作吧。

坂本： IS的人占企划开发部的桌子占了3个月。

——IS的工作地点在上鸟羽（任天堂过去的本部）吧。

坂本： 不过他们到这里来算出差。（众人笑）由于IS的小组在制作《集合！！瓦里奥制造》的时候，已经对《瓦里奥制造》是个什么样的游戏有所了解，所以制作进行得非常顺利。这次，IS小组的独特解释给游戏增添了许多光彩，做得非常好。

——对于小游戏而言，有趣的游戏应该在计划书的阶段就已经十分有趣了吧？

中田： 不，并不是那样。非常难……

阿部： 过于追求噱头的话反倒可能没意思了。计划书可能十分有趣，可做出来就另当别论。反过来说，也可能计划书十分普通，但在制作途中加入了许多要素，反倒变得十分有趣。三段难度到最后变成了三段笑料。因此，游戏的结构十分重要。如何操纵计划书，怎么让人一眼就能看明白，是需要在后期填充过程中边想边做的。这就要求参加制作的设计师和程序员们根据各自的构想不断翻新。这次共有40名成员，大家根据各自的想法来进行制作，游戏中的各成一派的感觉应该会相当大。

——是这样啊。对于《瓦里奥制造》来说，这种“各成一派”的感觉很重要呢。“不要吹气！”那样一个小游戏单独看起来不知所云，但当它突然出现，并连接在一个吹气游戏后面的时候，就会突然变得很有意义。

阿部： 是啊。那个单独看起来是没什么意思。

坂本： 在《瓦里奥制造》中，有时会原样使用程序员顺手画出的“这种感觉吗？”那种，像涂鸦一样的画。

——这次那个向着耳朵吹气的小游戏就是这样吧。（笑）

坂本： 那个直接使用了导演在计划书里的印象图。并不是画图的人希望在游戏里使用那些图,而是看到计划书的程序员觉得“这画真的很好啊……”而原样使用了的结果。（笑）其实写计划书的人什么也没想就画上去了。不过说不定，正是这种方式才巧妙地和趣味性连接在一起了呢。

挑战三次就能过关是游戏的基本

——刚才中田先生曾经提到开发非常困难，具体是怎么回事？

中田： 我刚过来的时候，还没有决定是不是要做成现在这种在短时间内能够一口气连续玩穿各种小游戏的形式。因为对触笔的使用，每个玩家都有其不同的解释，我们还无法判断能否使他们在短时间内获得游戏的乐趣。

阿部： 在去年E3上出展的《触摸》，并不像现在这样有时间限制。那时做成了玩穿一个小游戏后再进行下一个小游戏，规定一个整体的时间，挑战能在这段时间内玩穿多少个小游戏的形式。就像《玩转》中的“瓦里WATCH”那样。了解某个小游戏玩法的人可以顺利前进，即使不了解，他也可以去一边琢磨一边去进行别的游戏，直到领悟了玩法，再回来玩这个。但这样的形式整体上缺乏紧张感，产生了负面影响……

——确实，因为《触摸》是双画面，“怎么办才好……？”的混乱情况比较常见。不过，那也很有趣。（笑）下一次再看见同一个游戏时，就能想到：“啊——这个是这样玩！”

阿部： 是啊。《瓦里奥制造》系列作品有一些共通点，我们是抱着“即使第一次不明白，第二次也能了解玩法，最差第三次就能玩过去”的思想来进行制作的。第一部《瓦里奥制造》曾经使用了从FC流传下来的一些游戏的习惯做法，例如按A就能让角色跳起来，或者避开子弹。在《玩转》里，动作传感器是由一个轴来决定，通过左右摇动来进行模拟输入的，所以，只要转动GBA,就一定可以做些事。但到了《触摸》，触摸屏使得操作的可能性大幅增加，因此，如何能让玩家在一瞬间对小游戏进行理解，我们花了很大力气。

中田： 所以这一次，我们一开始就让玩家了解，哪个角色是通过什么方式

小游戏就是从这里诞生的

计划书初次公开！

右边的照片是专访中提到的计划书的其中一部。名字叫“鼻涕，回去吧”（笑）从制作者的名字看出，构思出这个创意的是名女性组员。“把垂得过长的鼻涕甩掉，让剩下的鼻涕可以吸回去”一本正经地来写这些话真让人感到十分有趣。这些计划书包含了许多人的创意和分镜风格。被否决的提案在下一作中复活！这种情况也可能发生哦。



↑“鼻涕，回去吧”的分镜表就是这样的。本来还想介绍一些其它的创意，可是害怕泄游戏的底……

的触感来进行游戏的。为了能让玩家在游戏中渐渐了解触笔的用法，我们也下了不少功夫。

——例如操纵“摩娜”就要使用短划,操纵“吉米T”就要使用摩擦等等,每个角色都有不同的风格，这样玩家就容易判断要使用什么动作对吧。说起来，玩穿一个小游戏需要的时间比原来长了……

阿部：在《瓦里奥制造》中，游戏的时间是5秒，也就是音乐2个小节的长度。只有“奥比隆”的游戏做成了两倍的长度。但是这次没有使用这种区分方法。无论哪种风格都包括2小节型的游戏与4小节型的游戏。不过，我是觉得4小节型的稍微增多了一些。

——变成双画面之后，4小节型的游戏增多，你觉得这是为什么？

中田：怎么说呢，想给玩家多一点时间来思考“看哪一个画面？”和“点触哪里呢？”吧。

坂本：而且，像涂色之类的游戏，需要有一个用触笔涂画的时间底限。如果用5秒，也就是2小节做不到，那也就只好延长时间了。游戏操作方法与时间控制的关系很大。

追求“最快开发”的《触摸瓦里奥制造》

——可以告诉我一些小游戏制作时候的花絮吗？

坂本：嗯……因为这次制作期间很短,每天的工作密度都很高，可能大家都想不起来了。要是真想起来的话可能不少……

——正式制作不到半年就发售了呢。

中田：从开发期的角度上，套用初代《瓦里奥制造》口号“最多、最短、最快”来说，这次应该是“最快开发”。（众人笑）

——《瓦里奥制造》系列说不定就背负着这样的命运呢。第一作从标题发表到发售只花了一个月左右的时间，《集合！！瓦里奥制造》的速度也相当快呢。

阿部：不过开发第一作实际上花了一年以上的时间，相当长。不过，那时的小组人数只有现在的三分之一，这也是一个原因。（笑）

——当时的开发一部里，《银河战士》是个大班子呢。

阿部：用剩下的就跑到《瓦里奥制造》……（笑）尽管作品之间的间隔时间不太均等。

坂本：尽管制作时间非常紧张，却还是觉得做出来比较好，我一直是这么觉得。不过却没有多少悲壮感。（苦笑）

——玩的人一直都是边轻松地笑着边玩的，做的人怎么样？

中田：这回IS做的小游戏，我也作为玩家体会了一把。我觉得IS那边更能把握如何做出游戏。我虽然不知道他们的制作过程，但看他们的成品是件非常令人愉快的事。

阿部：IS也是做完《玩转》之后立刻投入《触摸》的，可能是一鼓作气吧。小游戏的制作速度比较快应该也与此有关。

送香蕉给音乐制作组的坂本先生

——《瓦里奥制造》的魅力，是和虽然只在很短时间内看到，却能给人留下深刻印象的精彩画面表现分不开的呢。比如在“九伏特”的游戏里，看到两只巨大的龟出现在画面上，乍一看上去非常像熟悉的FC游戏画面。这种表现手法真的很美。

坂本：那个是我的主意。不过,一开始只是个单纯的敲打乌龟的游戏,不怎么太有趣。有一个组员看到后,觉得这个创意还有别的可能性存在,于是我们在交谈中想到,如果做成挑错游戏会怎么样？于是就变成那个样子了。

——啊,还有《FC侦探Ⅱ》的挑错游戏。那个也是坂本先生想出来的吗？

坂本：那个我就不知道了。（众人笑）不过,那个很好啊。（笑）我特别喜欢没挑对时出现的那个“调查中止”。

——从这种意义上讲，《瓦里奥制造》真是华丽呢。“想再仔细看看”的想法不断出现。（笑）啊，说到华丽，还有这次的音乐！这回的音乐也很棒啊！

坂本：音乐负责人们这次一直住在公司里，实在是非常可怜，所以开发完成后，我特意去送了香蕉给他们。

——香蕉……？！

坂本：胡子长得老长，看上去甚至有点像“那里”的住民了……我不由得送了香蕉过去。

（众人笑）

——音乐制作如此辛苦啊……

竹内：画《触摸》主题DEMO画面的设计师开发结束后在绘画聊天室里画画玩，一不留神就把长着大胡子的音乐制作组成员的脸给画出来了。（众人笑）

——游戏的图不画出来，音乐制作组就无法开始工作，这真的很辛苦呢。

竹内：是啊。特别是本作中，自己想做的DEMO有很多，一口气放了太多内容进去，这也是让音乐制作组受苦的原因之一。最后制作时间延得相当长。

——不过,如此辛劳的结果,这次的音乐真的好棒啊。比如说,新角色“阿修莉”的BGM！

坂本：像当年的迪斯尼动画。（笑）

希望玩到《触摸》的玩家也进行思考

——中田先生觉得迄今为止所做的《银河战士》和这次的《触摸》在游戏制作上有什么不同？

中田：是啊，制作《银河战士》那样的动作游戏时,流程是十分明确的。制作体制也是按制作敌人动作的制作组、设计师什么的来分的。



坂本：而这次的作品,是把像小《银河战士》一样的作品分到每一个制作小组里,一块一块地做出来的。大家都是当事者。听到评价时会特别注意自己所做的东西,这种印象非常强烈。所以这回，大家都感到一定的刺激，成为一个很好的学习机会。

——《瓦里奥制造》对于用户来讲是一款令人惊奇的软件，对于制作者，它也是一部能使意识发生变更的革命性作品呢。

坂本：接触到《瓦里奥制造》的人会全部变成创造者。

——这个系列今后会怎么样？

坂本：我觉得今后如果没有一个令人意想不到的构思，现在的努力就会泡汤。因此不再继续做小游戏集合也说不定。可是只要还有共通部分存在，就仍可能被视作同一个系列。总之我觉得，不受制约才是这个系列的方向性。框子越做越小就没有意义了。

——原来如此。那么最后，请对买了NDS，买了《触摸》，或者即将要去买的人说几句话吧。

中田：虽然可能你玩过GBA版本的前作了，但还是请“触摸”一下这款游戏吧。

竹内：更多人可能只是看到过游戏的画面,但是最精彩的还没有出现。玩过实际的作品以后,你一定会喊出“有意思——！”来。总之，请一定“触摸”一下吧。

阿部：如果你买了NDS,正在烦恼“买什么游戏好呢？”的话，请一定要买《触摸》！（笑）这款游戏囊括了触笔的各种使法，也使用了麦克风，你可以轻松获得全新的游戏体验。

——制作人坂本先生呢？

坂本：如果玩过了《触摸》，你一定会感到“还能这样做啊”。但我希望你们能觉得这些还不代表全部。“是不是还可以这样做呢？”我希望玩家能以类似制作者的心情来提出各种意见。在FC时代,这种情况非常多见,因此对于这部深化那时创意的《触摸》,我希望还能变成那种样子：“如果是我的话会这样想。”我觉得,《触摸》就像一款入门软件一样，可以让你对NDS产生越来越大的兴趣。然后,我还想说一句：“不想再喜欢游戏一次吗？”我想像FC时代那样，再构筑一次玩游戏的人与做游戏的人的关系。在这个意义上，《触摸》可以成为一座非常可靠的桥梁。同时，这也可以给予制作游戏的人“游戏制作没有成文规定”的良好刺激。发现更多的可能性，并且不断予以理解，我希望大家能一起来做这件事。

——让FC时代对全新事物的不断挑战重新回来！是这个意思吧。我觉得,这次的《触摸》能成为一款即使是与游戏最无缘的人也能玩的游戏。

阿部：在这个意义上，大概这款游戏是门槛最低的游戏了。大家本来就都是第一次操作触笔嘛。在这款作品里,所有人都能公平地进行“触摸”。

——和NDS的硬件设计珠联璧合。

阿部：从结果上看是这样的。

坂本：我们那样去做，就有了这种结果。不得不这样想。

阿部：NDS就是这样的一部主机。

坂本：制作《触摸》时，“这样做玩家们会去触摸吗？”这样一些比以前更加接近游戏制作本质的问题一直在使我们烦恼。我觉得我们在这个过程中获得了非常宝贵的经验。因为它，玩家与制作者又能重新站在同一条起跑线上去面对游戏。我认为，《触摸瓦里奥制造》对于成长至今的游戏创作而言,是一部贡献度非常高的作品。

来大胆想象一下吧

下一次的《瓦里奥制造》

虽然坂本先生提到了“令人意想不到的构思”，但我们还是做了各种大胆的想象。下一作会以什么样的构思来让我们惊奇呢？

●歌唱瓦里奥制造

收录有许多附带歌词的名曲的《瓦里奥制造》。一定要用卡拉OK来唱！那么,就对应《MARIO PARTY 6》的麦克风推出吧。一起来纵情歌唱吧！

●连接瓦里奥制造

使用《触摸》唯一没有用到的无线通信来玩的瓦里奥！与突然连接进来的对手进行瞬间动作比赛，或者通过交换来收集600个小游戏！游戏内容更加进化！

●拍手瓦里奥制造

金刚鼓专用瓦里奥！收录迄今为止的所有连打型小游戏,变成肉体派的瞬间动作游戏集吧！使用拍手的声音连打数会不会成倍上升？拍到手掌发红为止吧！

《直感一笔》制作组访谈

与NDS主机同时发售的,趣味性MAX的游戏,这就是《直觉一笔》。这是个以黑与白为基调的,简单且雅致的解谜游戏。预感到游戏中那种“用触笔画出一笔画”的新境地,等待不及的玩家们是不是很多呢?本作的开发者是有限公司“Mitchell”。让我们直闯办公室,和大家聊聊吧!



↑导演、游戏设计师、副程序员
萩原 高晃



↓主程序员
赤石 昭宏



↑主设计师
熊谷 美加子



↓副设计师
水野 大辅



↑制作人
吉良 悟史
(任天堂)

街机公司加入NDS

——Mitchell迄今为止都做些什么游戏?

萩原:主要进行街机游戏的开发,开发个人产品这是第一次。最近我们制作了一个叫做《解谜循环》的解谜游戏。我们还从事手机游戏的开发。我自己是作为程序员进入公司的,这回是首次当导演和设计师。

——在NDS上制作《直感一笔》的过程如何?



吉良:从GBA发售以后,我们就一直在寻找有趣游戏的制作公司。当玩过《解谜循环》以后,我个人感到十分有趣,之后就开始关注Mitchell,寻求合作。我在针对《直感一笔》的制作事宜访问Mitchell时看到的开发设定画面也是一个契机。那时我不禁喊出“什么呀!这是”,感到非常震撼。(笑)

萩原:那时还仅仅停留在试制阶段上,他看到的是制作开始一周时的东西。当时我们根本没想过把它做在NDS上,真是个好运的游戏。(笑)回过神来时,感觉制作已经全面展开了。

——在新的机种上制作游戏,一定很困难吧。



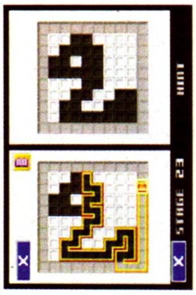
赤石:由于一直都在做街机游戏,确实有很困难的地方。NDS前面不是还有个GBA吗。想做NDS游戏,不以理解GBA为前提是不行的。但是突然事件让我们理解,确实不知从何入手……

吉良:安装无线通信系统时也进行过错误的尝试。把原来的连接线换成无线通信,究竟应该怎么办,我们也进行了很多思考。

赤石:说到新机种,其实这个游戏是和作为开发环境的主机平行开发出来的。资料不断变更,文献也不够,总之有许多问题。一听说任天堂有消息过来就想:“唉,版本又要升级了吧……”这种事经常有呢。(笑)

将“简单”贯彻始终的来龙去脉

——投身到新机种中确实困难很多啊。游戏本身怎么样?



吉良:首先,这是个想让人实际试一下的游戏。总之,拿到以后玩一下就知道了。游戏内容虽然简单,但用文字来说明却意外地困难。我们对于如何表达颇费了一番脑筋。

萩原:游戏的基础结构几乎是从刚开始制作时的部分原样照用的。但是在“简单”的主提下,如何不让游戏中的世界观崩溃是件很难的事情。是不是有角色会比较好,画面是不是色彩要更丰富一些,像这样的事有很多。

吉良:想把游戏卖出去,如果没有视觉吸引力和固定的世界观是很难办到的……有这些问题纠缠在里面。但是对于“简单”这个主题,萩原先生和我有一致的看法。我们觉得最新锐的掌机只用两色来做游戏,对于现在的游戏来说是一种反潮流。(笑)

萩原:这里面有让游戏制作回归原点的想法。我觉得对于任天堂来说,这是个赌注。因为这个游戏“简单”,没有任何唬人的地方。

熊谷:决定世界观花了相当长的时间。“日本传统风格”“可爱类型”“简单”三个选择摆在我们面前,我们分别制作了movie进行企划。最后我们选择了“简单”。

——还有“日本传统风格”是吗?(笑)

熊谷:做出一个竹与毛笔的世界,主题是“清幽”。(笑)

——看到这个计划,任天堂有什么反应?

吉良:当场否决。女性有“角色可爱一点比较好”的呼声,我们也觉得设计出在国外也能得到接受的角色要好一点。不过,对于被否决的部分,我个人倒是非常喜欢。(笑),最后,在进行了各种各样的比较后,我们还是觉得“简单”最好。

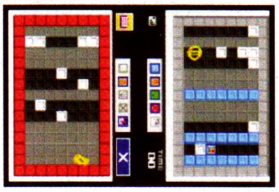
萩原:同时我们觉得,如果颜色过于花哨,这个游戏玩起来就很难了。最后我们选择了用“比白更白”“比黑更黑”的方法来区分画面。保持那种“无机质”的感觉是很重要的。

——说到同时发售,本作是一边参考NDS的机能一边开发的吗?

吉良:虽说决定同时发售,但实际上相当紧张。曾经连能不能年内完成都很难说,现在是艰难地活下来的感觉。谜题部分也需要手工制作,虽然是以同时发售为目标,但究竟能不能做到,心里常常存有不安。

萩原:全部100问(checkmate),有些是设计师们想出来的,有些是任天堂的人提供的创意。

吉良:设计谜题是非常有趣的工作。当我们在别的工作上遇到瓶颈时,经常先过来做谜题,用它来转换一下气氛,使工作得以顺利进行。



——为了不让人简简单单地把谜题解出来,对问题制作者智力的要求比较高吧?

萩原:要求的是“直觉”。(笑)

在体验版中试玩一笔画

——《直感一笔》这个标题也很独特啊。

吉良:一开始标题是《SEN》。结果公司里传出了“内容以简单为主题,连标题也做简单不就太亏了吗?”的声音。考虑了很多方案之后,最后定为《直感一笔》了。

——虽然简单,却想一直玩下去,确实很有意思啊。



吉良:“咔嗒咔嗒”的声音感觉很好。我们的公司里到处都响着那种声音。(笑)虽然也有BGM,但我们尽量做得让它不妨碍音效。方块消去时的爽快感是最重要的。这个游戏并没有区分主次模式,我认为三个模式都是主模式。只要有一个人拥有软件,就可以通过无线通信向其它机器里发送体验版。所以,先从买了这款游戏的人手里得到体验版,试着玩一下吧。

——制作这款游戏时你们对它是怎么想的?

萩原:不能让它局限于自我满足。虽然有时会因失败而消沉,但我是健忘的性格,很快就抛到一边去了。(笑)

赤石:基本上我只是在做程序员的工作,对于内容没太多时间来考虑。(笑)提供创意时,我对于游戏来回的流程考虑得比较仔细。

水野:我和导演正好相反,基本上是为了自我满足。让这个游戏按照自己的想法来表现,出现自己想追求的东西什么的。

熊谷:没什么特别的想法。(笑)做这个游戏的时候,原来每天都提出很多反对意见,但我也是健忘性格,还没怎么仔细想就钻到下一件工作里去了。(笑)

——那么请对热切期盼着的读者说句话吧。

赤石:这是一款在游戏时能交互体会到反省与满足的游戏。拥有自己的独特游戏风格后,会变得更有趣。不过,玩不过去的时候打击也更大。(笑)一定要试着玩玩啊。

水野:我希望各种人都能玩一下《直感一笔》。不是简单地让区域里变成全白或全黑,而是凭借直觉,“让这列变白,这列变黑……”地来玩,当然,也可以先进行缜密思考,然后再行动。《直感一笔》玩法很多,用语言没法全部表达出来,请一定试着玩玩吧。

熊谷:在编辑模式中自己出题也很有趣。不要光是玩checkmate模式,试着自己编个问题吧。

萩原:一共准备了三种不同的模式,各种人都可以找到乐趣。即使是不擅长解谜游戏的人也来接触一下《直感一笔》吧。你一定能找到崭新的快乐感觉。



吉良:这是一款能让你在瞬间感觉到“我是个天才!”的,不可思议的游戏。看起来虽然单调朴素,实际上非常有感觉。赶紧拿到它玩一玩吧!

——我也感到很快乐!真的很感谢大家!

大合奏！乐队兄弟
开发小组专访

“把它想成单纯的音乐游戏就大错特错了！”这是开发组成员们兴奋的声音。

其实，这款游戏经历了一个迂回曲折的出世过程。

闻者也有泪，语者也有泪……

这虽然还不至于，但我们从开发组那里，真真切切地听到了组员们制作这款游戏直到使之登场的漫长经历，感受到了他们寄托在这款游戏中的思念。愉快地玩这款游戏也有一段时间了，我们来享受一下这次充满愉快笑声的专访吧！

任天堂股份有限公司 企划开发本部



导演：北村 典子　导演：西田 胜　音乐导演：米 政美

漫长的历史要从GBC时代算起

——这款游戏最初是准备制作在哪一个机种上的？

北村： GBC。第一次计划大概是5年了吧。

——这么长时间了啊？

西田： 是的。刚开始是芭芭拉这个角色先诞生的。“用这个角色做个游戏好吗？”就这样征求了许多人的意见，在任天堂的游戏中，这种角色先行的情况很少见呢。不过，那时不断被人用“感觉不太好，还是算了吧”的话回绝。（笑）





西田： 我们公司里有一个管乐部，我看过他们的定期演出，觉得表演的人应该比欣赏的人更快乐。于是我就提出以吉他、贝司和架子鼓这三个要素为主制作一个表演型的作品，结果计划通过了。之后，恰好赶上GBA全力推出的时期，我们的平台构想就转移到那上面去了。

——计划从那时开始才算正式启动吧。

西田： 那时，我们把如何使用“哆来咪发索啦西哆”的音阶放在辅助的位置来考虑，重点研究如何让输入方法变得多样化。但是，数数GBA的键，总共只有十字键、AB键和LR键，加上八音中的半音后，只能对应到“哆来咪发索啦”，键不够用。（笑）结果“西”只好用了START键，由于操作性差，计划得到的评价很糟。

——对于音乐游戏来说，这是很致命的呢。（笑）

米： 由于没有在键数以及音质上找到好的解决办法，计划在这个阶段被喊了停，最后只好暂时束之高阁了。

在NDS上，开发终于得以继续

西田： 之后的一段时间，我去从事别的游戏制作了。当2004年2月我被上司叫出来时，我还不知道发生了什么事。原来是在我不知道的这段时间里，小组中出现了“想要制作这个”的呼声。（笑）当岩田社长问我“想做吗？”的时候，我回答“想做”。于是从那时开始，这款游戏作为NDS软件着手进行开发了。

——在NDS上开发就可行了是吧。

西田： 是啊。音响采样、按键配列以及无线通信这些要素NDS都有，把长期以来遇到的问题全部解决了。但是由于有那样的痛苦回忆，开发时我感到非常不安。当我们通过无线通信机能将“演奏”要素付诸实施时，我开始想：“能做好吗？”实际上，NDS无线通信的开发是和主机的开发同时进行的，那时候，我可真是做好了如果有个万一就去“切腹”的准备。（笑）

——“背水一战”是吧。

西田： 再恰当不过了！开发虽然进行得很顺利，却出现了一个问题点。……怎么说呢，“完全没有用到NDS的触摸屏”这个重大的问题……（笑）





——这是个直指NDS存在意义的重大问题啊！（笑）

西田： 是啊——。当我们正在烦恼的时候，岩田给了我们一些建议。于是我们制作了练习模式，并将编辑模式改为可以使用直觉式的输入方法，把触摸屏的要素加进去了。

——去年11月份进行了“NINTENDO WORLD Touch! DS”的活动，那里的反响怎么样？

北村： 我转了5个会场，果然年龄稍高一点的人来玩的比较多。互不相识的人组合在一起进行“演奏”，在选曲时发挥出合作的力量，玩得异常热闹。之后又互相比较得分，高兴得不得了。

痛快地合奏，之后想出各种有趣的玩法

——本作在去年12月份已经发售了，请做一下回顾好吗？

北村： 由于“演奏”的感觉已经确定下来，构想本身也十分详细，进入制作以后一直比较顺利。

米： 我们对如何让得分系统变得有趣也作了许多构想。还有，花了很大功夫的触摸屏功能，现在也成为游戏中不可或缺的组成部分，真是松了一口气。

——怎么讲？

北村： 一开始作为GBA用软件进行开发时，在纠错程序差不多完成时被喊了停，那件事成了精神创伤，弄得自己提心吊胆。（笑）顺利发售后，确实是松了一口气。





西田： 我们的团队合作也非常好，进展得非常顺利。由于我自己完全不懂音乐，当人家要求我下判断时，我一般只能说：“不知道，想办法吧。”（笑）

北村： 所以只能在小组内部来做啊。“让感觉变好一点”是我们的暗号嘛。（笑）

米： 演奏时就是“让演奏的感觉好一点”，做staff roll时就是“让滚动的感觉好一点”。（笑）

——“让滚动的感觉好一点”，听起来很夸张呢。（笑）请对用户们说句话吧。

北村： 总之，我们推出的是“音乐交流演奏系统”，如果能以这个游戏为契机交到朋友就好了。我个人有个梦想，就是通过这种交流方式能扩大个人的交际面。

米： 涉足音乐，组成乐团，这个门槛非常高，许多人都会遇到挫折。但是在《乐团兄弟》里，这些立刻就能做到。演奏的乐趣，编曲的乐趣，只要玩家能逐渐了解这些，我就感到非常高兴了。

西田： 我希望玩家能够想出各种各样的玩法。比方说，把它带到卡拉OK里去，对着麦克风进行合奏，把“卡拉OK包厢”变成“合奏包厢”，那一定很有意思。（笑）（注：还是征求一下店家的同意比较好）总之，请尽情发挥自己的想象力，想出更多玩法来吧。

SUPER MARIO 64 DS
スーパーマリオ64DS



NDS	本刊译名：超级马里奥64DS			
	NINTENDO	2004.12.2	4800日元	容量不明
3D动作冒险	卡带	日版	1-4人	全年龄

耀西



◆加入方法：游戏初期便可使用。
◆角色说明：它的特殊能力是吐火，一些藏在冰块中的星星和金币只有靠这招才能获得。用舌头吞下敌人不吐出来的话可以生下蛋，扔出攻击有跟踪连锁的效果。跳起后按住B有滞空时间。不过其缺点是跑地较慢，跳地较低。
◆所有兔子取得地点：城堡外面有5只，地下室有1只，放完水后城堡外的护城河道上有1只（放水在地下室两根柱子那，用坐把两根柱子坐下去后即可放水。

马里奥



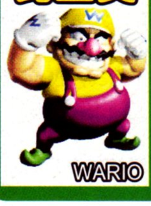
◆加入方法：收集8颗星星，来到进阳光马里奥关的那间屋子打开那扇需要8颗星星的门，解决BOSS后获得。
◆角色说明：马里奥是所有角色中跑地最快的。其特殊能力是变成胖子马里奥，能漂浮在空中，另外他还能通过墙壁进行三角跳。最终库巴关只有用马里奥才能顺利进入。
◆所有兔子取得地点：城堡外面有1只，海底关的房间内有1只，地下室里有2只，放完水后城堡外的护城河道上有1只，二楼上有1只，在瓦里奥画像的房间内有1只。

路易



◆加入方法：打败鬼屋关卡路易画像中的幽灵王后获得。
◆角色说明：他的特殊能力是透明，主要用处就是来获得一些关在笼子中的星星。他最好用的一招是后空翻（按住R再按A），而且跳起来后通过旋转还能飘浮。
◆所有兔子取得地点：炸弹关房间有1只，马里奥画像房间有1只，城堡庭院里有1只，放水的两根柱子那有1只，二楼上有1只，城堡外有1只，收集150星后用炮轰到城堡顶上有1只（严重鄙视这个设定！）。

瓦里奥



◆加入方法：使用路易去城堡二楼有面大镜子的房间有瓦里奥画像的关卡解决BOSS后获得。
◆角色说明：他的特殊能力是变成金属人，无敌+在水中不会漂浮，所有角色中只有他能打破黑色的砖块。不过此人的致命弱点是移动速度和跳跃高度太低。
◆所有兔子取得地点：地下室有1只，空中堡垒关房间里有1只，二楼另外扇门里有1只，钟楼上有2只，城堡外有1只，城堡庭院里有1只。

全星星收集

一、炸弹关（ボムへいの せんじょう）

1	爬上山顶，干掉炸弹王后获得（吞下小炸弹再吐向炸弹王）。
2	得到马里奥帽子变身，然后与一开始的那只乌龟对话后赛跑，抢先冲到山顶后获得（不能用大炮作弊哦）。
3	变身成马里奥爬上山顶解决炸弹王。（绕到他背后举起摔出去）
4	收集5颗银星（地图上有显示）。
5	在某处有一只大铁狗，用大屁股坐栓链子的木桩3次后它就会把笼子撞开。
6	收集8枚红币（与其中一个粉红的炸弹人对话能开启大炮，另外一个能查看红币位置，以后各关卡都是如此）。
7	用大炮轰到空中平台上，再用炮对准空中一圈圈金币中间的5个金币，全部获得后出现星星。（等获得了羽毛后再来比较容易）
8	收集100枚金币。

二、空中堡垒（バッタンキングの とりで）

1	在关卡高处有一个石板王，引诱它压下去后坐它背3次解决。
2	在石板王那出现一个塔楼，爬上去后获得。
3	用炮台瞄准旗杆子下面一点，滑下杆子后获得。
4	在刚出来的那个地方有棵树，爬上去会出现一只猫头鹰，抓住它，看准时机松手掉到铁笼子中获得。
5	收集8枚红币。
6	进入炮台后向右瞄准，会看到两个突出来尖尖的墙壁，撞掉墙角后出现星星。
7	在关卡底层有红砖块，其中一个打破后有机关，按下后出现星星，在规定时间内到达后获得。
8	收集100枚金币。

三、海底关（かいぞくの いりえ）

1	在海底沉船处有一条大鳗鱼，将它引出来后进入，在宝箱中得到气泡，一直往上跳就能得到星星。
2	大鳗鱼的尾巴上有一颗星星。
3	在关卡最远的海底深处有4个宝箱，按照里、左、右、外的顺序调查后获得。
4	乘炮台，瞄准三根柱子的顶部，从柱子跳到平台上获得。
5	收集8枚红币（有一个要变成胖子马里奥飘过去才能获得）。
6	在关卡深处踩下机关，笼子里会出现星星，利用路易的透明能力通笼获得。
7	收集100枚金币。
8	利用金属瓦里奥得到海底的那颗星。

四、雪山关（さむいさむい マウンテン）

1	关卡一开始有个屋子，从烟囱下去，通过滑道后撞砖块获得（滑道中有近道，在一处直角弯那能透过墙壁）。
2	还是在滑道那，跟大企鹅比赛，胜利后获得。
3	在关卡一开始的屋子上有个小企鹅将它带到山下的企鹅妈妈那之后获得。
4	收集8枚红币，其中两枚在冰块中的要用耀西吞下火后对着冰喷火使冰融化。
5	在一开始那有个雪球，对话后它会往下滚，与山下的雪球头组合成雪人后获得（要滚两次）。
6	用炮对准下面平台的树跳过去，利用马里奥的后空翻和抓墙跳来到上面，通过冰桥后获得。
7	收集100枚金币。
8	在雪山底有块地方有层冰，用瓦里奥能坐碎，然后乘升降梯跳到途中的平台上踩机关，出现星星后抓紧回去获得。（踩下机关后跳下深谷，会有风把你吹上来）

五、鬼屋（テレサの ホラーハウス）

1	进入屋子，干掉五只小鬼，然后会出现个大鬼，解决之获得。（其中有间房间有个羞涩的鬼画像，背对着它，小鬼会从里面钻出来）
2	进入屋子，进正面右边的门，从楼上跳下去，来到有6个鬼画像的转盘那，干掉小鬼再解决大鬼后获得。
3	进2楼左边第二扇门，在书架尽头按照中、右、左的顺序按机关，进入暗门后获得。
4	进2楼右边的门，在红色砖块那能跳到阁楼上，通过阁楼来到屋顶，解决大鬼后获得。
5	收集8枚红币。（有一个在棺材下面）
6	在阁楼，利用路易隐形能力进入画像，消灭大眼球后获得。（消灭眼球方法：先引它注意，然后绕圈跑）
7	收集100枚金币。
8	在转盘那有块黑砖块，用瓦里奥打碎后下面是机关，然后变身成马里奥去踩机关后获得。

※在城堡庭院，解决那只大鬼后会掉出个笼子，进入即是鬼屋。

六、水底洞穴（やみにとける どうくつ）

1	一开始走左边的路口，通过巨石阵乘升降梯来到地底湖，里面有只戴着瓦里奥帽子的恐龙，爬到它背上坐一下它就会低下头，得到帽子变身成瓦里奥，打碎大石头后获得。
2	变身成瓦里奥，来到地底湖，变成金属瓦里奥后向前狂奔踩机关，铁丝网就会打开，进入后跳过障碍获得。（进门后撞下敌人变回马里奥，这样就能抓住墙壁了）
3	来到一处有污水的地方，在一处跳上去进门，然后跳到铁丝网上移动到星星处获得。（建议使用瓦里奥，变成铁人后就不怕污水了）
4	在上面的污水处那，进另外扇门，坐升降梯上去后获得。
5	收集8枚红币。
6	在收集红币的那个地方有块黑色的砖块，用瓦里奥打碎后出现机关，踩下出现星星。
7	在一处有大石头不断的滚下来，其中一个里面是星星，（查看地图，有显示）用瓦里奥打碎后获得。
8	收集100枚金币。

七、火山关（ファイアバブル ランド）

1	把铁球王推下岩浆后获得。
2	在另外一个平台上把3个小铁球和一个铁球王推下去后获得。
3	收集8枚红币。
4	在铁笼那有颗星星，乘浮游笼到那，利用滚木过去后获得。
5	在中间转盘那能跳入火山口，一路向上登后获得。
6	跳入火山口，乘浮板跳上爬杆来到顶部获得。
7	收集5颗银星星。
8	收集100枚金币。

八、沙漠关（あっちっち さばく）

1	走到柱子上（可以走上去），撞下抓着星星的鸟后获得。
2	来到金字塔顶部后获得。
3	进入金字塔内部，柱子上有个洞，打碎砖块滑下去，战胜BOSS后获得。（打手心的眼睛）
4	进入金字塔内部，爬到顶部后获得。
5	收集8枚红币。（空中的利用羽毛）
6	打破黑砖块（铁方块那），踩下机关后获得。
7	进入金字塔内，收集5颗银星后获得。
8	收集100枚金币

※在城堡庭院，解决那只大鬼后会掉出个笼子，进入即是鬼屋。

九、库巴潜艇（ウォーター ランド）

1	通过海底通道，踩下机关后上潜艇获得。
2	在一开始的海底，打开3个宝箱后获得。
3	在一开始的海底，有条尾巴处会冒一圈圈泡的鱼，连续钻过5个圈后获得。
4	通过海底通道，利用路易的透明能力透过关星星的笼子后获得。
5	收集8枚红币。
6	收集100枚金币。
7	用瓦里奥打碎一开始岸边的黑砖块，会出现机关，踩下后乘龟壳滑板到对岸获得。
8	通过海底通道，底下有个吐圈的地方，连续钻过5个出现星星，用金属瓦里奥过来获得。

十、雪人山（スノーマンズ ランド）

1	爬到山顶后获得。
2	推冰面上的BOSS下去后获得。
3	用耀西吐火能力融化冰块后获得。
4	来到星星处，利用路易后空翻到达，顶黄色的砖块。
5	收集5颗银星，其中一个在冰层下面的要乘龟壳滑板过去才能得到（龟壳滑板就在上面那颗星边上的黄色砖块）
6	到山顶过冰桥，调整下视角往下看会发现有个雪洞，利用路易后空翻飘到那，爬进去后通过透明能力获得。
7	爬进雪洞后收集8枚红币。
8	收集100枚金币。

十一、水中城市（みずびたシティー）

1	降一档水位，来到星星处乘浮块到达。（那种菱形的方块就是升降水位的机关）
2	跳到最高处获得。
3	水位降到最低，推两个木箱，撞三块黄色砖块后获得。（会有数字出现）
4	水位降到最低，来到关着星星的笼子上，踩一下极然后跳下去，笼子底部有个洞，钻过去后再乘浮板上去，动作要快。
5	收集8枚红币，用炮台轰到对角铁丝网里，游过通道来到另一面，将水位降到最低，有7枚藏在红砖中。
6	来到另一面降低水位，利用路易透明钻过铁网，跳上后获得。
7	收集5颗银星，最后得星星的平台用胖子马里奥飘过去。
8	收集100枚金币。

※通过跳入画面的位置不同，进入游戏时的水位也会不同。

十二、香菇山（たかいたかい マウンテン）

1	一开始利用路易的后空翻来到蘑菇上获得。
2	爬到最上面顶黄砖块获得。
3	到最上面抓猴子，然后它会帮你到笼子里把星星取出来。
4	收集8枚红币。
5	在一处有个吐云的敌人那有面墙能穿过进入，通过滑道后获得。
6	空中收集5个金币圈中间的金币，一开始旁边的那棵树上有猫头鹰。
7	在瀑布中有个黑砖块，用瓦里奥打破后获得。
8	收集100枚金币。

十三、大人国，小人国（ちびでか アイランド）

1	进大人国，进入水管，坐右上角的木桩出现蘑菇，变大后消灭所有食人花获得。
2	进大人国，爬到高处撞黄色砖块后获得。
3	进大人国，有只鸟抓着个星星，踩下机关后来到孤岛平台上，等鸟飞过来后撞一下获得。
4	进大人国，与乌龟赛跑。
5	进大人国，来到山顶坐一下让水流走，会发现有个小洞，进入水管变小后再爬到山顶跳进去，战胜BOSS后获得。（坐BOSS的头）
6	进小人国，来到与乌龟赛跑的那个地方，用路易后空翻跳到对面进入洞，收集8枚红币。
7	在8红币那踩下机关后获得。
8	收集100枚金币。

十四、时钟关（チックタックロック）

1	用瓦里奥打碎铁丝网那的黑砖后获得。
2	踩下机关后获得。
3	往上爬，通过指针获得。
4	利用路易透明能力进入笼子获得。
5	爬到最顶部后获得。
6	收集8枚红币。
7	收集5颗银星。
8	收集100枚金币。

※在1点左右进入的话关卡内所有的零件会停止运作。

十五、彩虹关（レインボー クルーズ）

1	乘飞毯来到船上，利用金属瓦里奥获得。（中途飞毯交接处选左边的）
2	乘飞毯来到城堡顶部获得。（中途飞毯交接处选右边的）
3	收集8枚红币。
4	来到星星处，利用路易后空翻轻松到达。
5	来到星星处，踩下机关后在限定时间内跳上去获得。
6	到城堡那，踩下机关后用胖子马里奥飘上去后获得。
7	利用船上的炮台轰到星星处的杆子上，顶黄砖后获得。（让炮台出现的粉色炸弹在8红币那，要用马里奥的抓墙跳上去后才能遇到）
8	收集100枚金币。

其他

1	城堡庭院，解决小鬼后能获得红币，收集8个后获得。
2	城堡庭院，打碎红砖后出现通道进入，收集5颗银星后获得。
3	在进海底关那个屋子，墙壁上有一个通道，里面有个隐藏的水底关，收集8枚红币后获得。
4	在换角色的那间屋子两旁有碧奇公主的画像，右边的那个能进入，通过滑道获得。
5	在21秒内通过碧奇公主画像内的滑道后获得。
6	在新增的阳光马里奥关中收集5个银星后获得。
7	在水底洞穴那关，来到地底湖，骑那头恐龙能进入高台上的门（通过站在恐龙背上的位置能控制恐龙的方向），里面有个隐藏关，利用胖子马里奥的漂浮能力飘上去后获得。
8	同上关，收集8枚红币后获得。（利用金属瓦里奥）
9	在2楼有面大镜子的房间，利用路易透明能力穿过，进门后获得。
10	在地下室放完水后来到城堡外河道处打破黑砖块进入，收集8枚红币。
11	同上关，踩下机关后用胖子马里奥飘上去获得。
12	获得10颗星后大厅会出现一缕阳光，调整视角看太阳后进入，收集8枚红币，踩下机关后能开启关卡中有羽毛的砖块。
13	在城堡各处抓5只闪闪发亮的白兔子，获得钥匙后到换人的房间内打开那扇无名门后获得。（兔子的出现与星星的收集数量有关）
14	马里奥画像关，收集8枚红币。
15	马里奥画像关，踩机关后用马里奥抓墙跳获得。
16	瓦里奥画像关，用金属瓦里奥通过有大风的窄路，打破黑砖后获得。
17	瓦里奥画像关，收集8枚红币。
18	路易画像关，收集8枚红币。
19	路易画像关，用路易透明能力钻过画像获得。
20	在彩虹关对面进入另一个彩虹关，收集8枚红币后获得。
21	同上关，用瓦里奥打破黑砖块后获得。
22	进入水底洞穴那关边上有个蘑菇头，与他对话后获得（要取得一定数量的星星后才能获得）。
23	在2楼跟小蘑菇对话后获得。
24	在钟楼那跟小蘑菇对话后获得。
25	第一次库巴关，收集8枚红币后获得。
26	第一次库巴关，踩下机关后获得。
27	地下室库巴关，收集8枚红币后获得。
28	地下室库巴关，踩下机关后获得。
29	最终库巴关，收集8枚红币后获得。
30	最终库巴关，踩下机关后获得。

后记

可能会有人对任天堂将移植游戏作为其新掌机NDS的首发作品而颇有微词，然而我们可以看到本作的素质绝对要高于N64上的原作。这次的NDS版马里奥64中新增了3个能力各异的角色，每个角色都能使用其独有的技巧，除了使游戏在玩法上更加丰富有趣之外，很多星星的获得方法也更加多，用每一位角色通关的乐趣可以说是都不相同。此外在完美保留了所有关卡的情况下还原创了不少新的场景（游戏里听到阳光马里奥中的BGM时那个感动），星星数量也由N64上的120颗增加到150颗。当然，作为NDS的作品，自然少不了在其"触摸"和"双屏"两大卖点上下一番功夫，在正式游戏过程中通过捉兔子能不断开启迷你游戏的数量，每个人物9种，共36个！这些小游戏都相当有趣，尤其是那个弹弓游戏，相信玩过的朋友都会留下深刻的印象。可以说，即使不是冲着原作，单是为了这些有意思的小游戏，也是很值得一玩的。还等什么，一起展开星星收集之旅吧！

ポケモンダッシュ



NDS	本刊译名：口袋妖怪冲刺			
	NINTENDO	2004.12.2	4800日元	容量不明
3D动作竞速	卡带	日版	1-4人	全年龄

基本操作与游戏说明

开机后出现的游戏主菜单有三项，从左至右依次是单人游戏、联机游戏以及游戏设置。游戏方法中主要是使用触摸笔来控制皮卡丘按照顺序通过路面那些精灵球的标志，以最快的速度按顺序通过所有精灵球，有点类似赛车游戏。

上方游戏屏幕图解：

游戏中上方显示屏会呈雷达状，右下角皮卡丘（就是玩家）边上的“6th”代表现在的名次，左下角的是排在你前面的对手，右上角是前3名对手的名字和资料，左上角则是赛道的名字；中间的雷达可以看到自己的位置（雷达中心点）和周围一定的距离内的精灵球的分布，有4个绿色箭头指着的就是我们下一个必须去的目标。另外雷达上的精灵球标志会不停地发出有顺序的闪光（如雷达里右下角的那2个球），这个顺序代表了比赛的顺序，因为比赛中必须按着顺序走，已经走过了的精灵球会在雷达上消失。最下面的那一栏显示的是全部精灵球之间相差的位置，如第三个和第四个之间分开的范围比较大，说明所需的路程也比较远，这里也可以看到所有的选手分别相距的路程和距离每个精灵球的大概位置。在雷达里比较难掌握的是现实的地面环境，因为雷达只会显示精灵球、自己的位置、路上辅助的物品，但不能分辨出路面环境，路面环境只能在触摸屏中看到，所以两个画面必须兼顾才有可能胜出哦！



下方触摸屏图解：

右上角的是比赛开始后已经经过的时间，右下的2代表的是已经通过的精灵球个数；10代表的是一共必须通过的球数，画面中间红色的箭头指的是下一个必须去的精灵球的方向，不过太过于依赖箭头的方向往往要吃亏，因为它指的是直线，而我们要过去的话则可以用很多方法。地上的精灵球图案就是我们必须通过的目标，这个是已经通过了的，所以是绿色，没通过的是白色的，走到不正确顺序的球会闪一下红光并显示出一个大大的红叉！另外每次通过精灵球时屏幕会显示出还剩多少个精灵球的字样和你到达这个球时和在上一个球时的时间差。屏幕右左边有个小卡比的头像，那是说明选手小卡比在那个方向，不过是相距的比较近才会出现这个头像的，太远了就不会显示，左下角的是我们现在的速度，笔者目前的最高记录是100，不知道还能不能升高。屏幕中间那些虚影就是笔在屏幕上划过的痕迹。只看触摸屏的话是绝对会迷路的，因为红色的箭头是不足够让你去找下一个地点的，一定要参考上方屏幕。

全地图攻略要点

第一张地图：比卡丘



第一关：9个精灵球，时间赛BEST：31秒

出现地形：草坪，道路，森林，河

出现道具：无

纯粹是给玩家适应一下比赛而已，没有任何物品和技巧，根据箭头不停地冲就能轻松过关。

第二关：10个精灵球，时间赛BEST：36秒

出现地形：草坪，道路，森林，河

出现道具：无

依然非常简单，需要注意的是第四个，通过第三个后箭头直指左边，如果直冲就会冲进了河水里，应该是继续沿着岸边走，等见到有道路时冲上道路，第四个就在前面。

第三关：8个精灵球，时间赛BEST：43秒

出现地形：草坪，道路，森林，河，沙漠

出现道具：草坪，森林，沙漠(注：道具的名称均以使用地形的名称命名，下同)

路程类似一个圆圈，这关要点就是掌握好速度不要冲过头和利用取得物品来对应不同的地形。

第四关：8个精灵球，时间赛BEST：1分5秒

出现地形：草坪，道路，森林，沙漠，河

出现道具：草坪，森林，沙漠，气球

开始有气球了，必须在不同的岛上找目标。以后关里气球将会是最主要的工具，升空后因为上方屏幕只会显示下个地点的地图，所以应该在升空前记住箭头所指的方向（升空后完全没有下个目的地的方向指明的），那样升空后才可以在触摸屏里往大概的位置和方向找寻下一个目标。

第五关：9个精灵球，时间赛BEST：1分10秒

出现地形：草坪，道路，森林，沙漠，河

出现道具：森林，沙漠，气球，乘龙

注意如果降落时下方是道路且位置没调整好的话会掉在道路上发生晕眩的现象。提示，这关所有的气球降落时（降落在精灵球上）都可以同时击破两个气球来节省时间。虽然第八个也在这个C字沙漠岛上，不过走路必须绕大圈，用乘龙直走快很多的，右上到岸后通过球再左上去取气球，最后的精灵球依然是全地图中央的比卡丘岛，地点也是右边脸蛋。

第二张地图：幼生兽



第一关：8个精灵球，时间赛BEST：1分5秒

出现地形：草坪，道路，森林，河，雪地，沼泽，石地

出现道具：沼泽，雪地，气球

第二个球是在石地里，不要和正左方雪地里的第八个球弄混了；第六个就在正上方，必须通过沼泽或者绕过去，注意沼泽地区面积太多直走是来不及的，会下沉。

第二关：9个精灵球，时间赛BEST：1分10秒

出现地形：草坪，道路，森林，河，雪地，石地，沼泽

出现道具：雪地，森林，沼泽，气球，乘龙

到达第四个精灵球后应该先右下在河岸边找乘龙，找到后乘坐它再右上走，右上继续走能到一个岛（第一关的第一个球那里）上岸时是森林，不过我们之前有吃森林加速，所以不会被减速，穿过后在道路上找到第五个球；通过第八个有一段没有道路，全是雪地，所以取得雪地加速是非常必要的。

第三关：10个精灵球，时间赛BEST：1分35秒

出现地形：草坪，道路，森林，河，雪地，石地，沼泽

出现道具：雪地，沙漠，气球，乘龙

第四个在下方的心形岛的森林里（形状像心形似）的岛非常小也离升空点非常近，别看漏了；第九个是右边那个，在道路上，击破两个气球加速降落在旁边的草坪里吧，不过小心别掉进旁边的森林里了。

第四关：9个精灵球，时间赛BEST：1分40秒

出现地形：草坪，道路，森林，河，雪地，石地，沼泽

出现道具：草坪，森林，沙漠，气球，乘龙

提示：去第四个精灵球时上屏幕的地图会有乘龙的标志，但是它并不是在这个岛上面的，所以请大家不要浪费时间去寻找。

第五关：8个精灵球，时间赛BEST：1分25秒

出现地形：草坪，道路，森林，河，雪地，石地，沼泽

出现道具：森林，雪地，气球，乘龙

下方岛的森林里有2个球，左边的就是第六个，而右边的就是第七个，加速降落在第六个旁边的草坪里吧，取得道路上的气球后进入森林通过第六个再退回道路上，然后沿着道路往右边走，取得森林加速后右上进入森林可通过第七个球。

第三张地图：许愿星

第一关：8个精灵球，时间赛BEST：1分



出现地形：草坪，道路，森林，河，沼泽
出现道具：森林，草坪，沼泽，气球，乘龙

到了第六个球后往上直走（沿着道路直走）取得气球后升空（注意：气球旁边有个森林加速，回来经过时必须取得的，所以记好大概位置）。第七个球降落时需要注意风向带来的干扰，旁边就是乘龙。

第二关：8个精灵球，时间赛BEST：1分10秒

出现地形：草坪，道路，森林，河，沙漠，石地，沼泽，滑坡
出现道具：森林，沼泽，草坪，沙漠，气球，乘龙

第四个球在右边的岛，详细的方位是右下方有乘龙和物品草坪加速的附近（不要看成是正下方的乘龙），通过后回左边坐乘龙冲浪去上方的第五个球，有个滑坡挡着所以才必须用乘龙绕个圈过去。

第三关：9个精灵球，时间赛BEST：1分10秒

出现地形：草坪，道路，森林，河，沙漠，石地，沼泽，雪地
出现道具：森林，沼泽，草坪，气球，乘龙

第六个下方的森里有森林加速和沼泽加速两个物品，不过因为第七个球在沼泽的中央，没有沼泽加速是进不去的，所以最好选择拿沼泽加速而不是拿森林加速。

第四关：9个精灵球：时间赛BEST：1分5秒

出现地形：草坪，道路，森林，河，沙漠，石地，沼泽，雪地
出现道具：沼泽，雪地，气球，乘龙

第三个球旁边还有雪地加速物品，通过后并取得雪地加速开始往左边走，途中小心别误吃了沼泽加速；第六个旁边的气球一定要，因为精灵球在岛的最高的地势里，只能依靠气球降落上去，一不小心从滑坡下滑下来了就必须再次使用气球上去。

第五关：9个精灵球，时间赛BEST：1分40秒

出现地形：草坪，道路，森林，河，沙漠，石地，沼泽，雪地，滑坡
出现道具：沼泽，气球，乘龙

第二个球是上方偏右的滑坡上方的那个球，不是有乘龙的那边，是滑坡的另外一边；第五个球在全地图最左上方的草坪里，草地再往上就是雪地里，寻找时不要过头了。

第四张地图：爪印

第一关：9个精灵球，时间赛BEST：1分15秒



出现地形：草坪，道路，森林，河，沙漠，石地
出现道具：森林，草坪，气球，乘龙

本关都是由非常零碎的小岛组成，第2、3、7个球还在水里，属于比较特别的一关。

第二关：8个精灵球，时间赛BEST：1分10秒

出现地形：草坪，道路，河，石地，熔岩，滑坡
出现道具：石地，熔岩，草坪，气球

一开始时要小心，直走拿到石地加速后往右边或左边绕过前面的那一小块熔岩，不然小比卡丘就会被烫的跳起来啦；注意第四个球附近的熔岩可以分为3个板块，左边的由2个组成，中间的是一个大熔岩，右边的是由4个小块组成的。

第三关：8个精灵球，时间赛BEST：1分15秒

出现地形：草坪，道路，河，石地，雪地，滑坡，森林
出现道具：雪地，气球，乘龙

第七个球经过了滑坡出现可以走的路时就往上走，记得多留意触摸屏里箭头的方向变化；第八个球就是一开始发现的在第二个球附近的那个也是被滑坡围的球，就在正上方，这里注意：其实球是在森林里的，不过因为森林的面积太小，空中根本看不出来。

第四关：9个精灵球，时间赛BEST：1分40秒

出现地形：草坪，道路，河，森林，沙漠
出现道具：石地，草坪，森林，沙漠，气球，乘龙

第六个在上方偏左的枫叶森林（只是颜色和普通森林不一样而已，是土黄色和少许的红色组成的）里的左上方，上面还有我们需要的森林加速。

第五关：11个精灵球，时间赛BEST：2分

出现地形：草坪，森林，道路，沙漠，雪地，河，石地，熔岩，滑坡，沼泽
出现道具：雪地，石地，熔岩，草坪，沙漠，森林，气球，乘龙

第二个球在上方的熔岩岛的中间的大熔岩板块，我们应该降落在第二个球的上方的熔岩对岸的物品熔岩加速上；第八个是离我们最远的那个，它的四周被物品沙漠，森林，草坪加速包围着（其实就是第四关的第八个球，降落方法是加速降落在旁边的草坪了），然后可以取得沙漠加速。

第五张地图：精灵球

第一关：9个精灵球，时间赛BEST：1分40秒

出现地形：草坪，森林，道路，河，石地，熔岩，沼泽，裂缝
出现道具：沼泽，森林，气球，乘龙

第四个球在右下方的那一大块沼泽地段的最右边，是在一条横着的裂缝的下方，精灵球的右边还有乘龙，但先别急着去坐乘龙，先沿着右边的道路右上拿到气球后再往下找乘龙；第八个球在中间的那块大沼泽地段的中间，左边有个沼泽加速的物品，应直接加速降落在左边的沼泽加速上然后一气的往左边直冲。

第二关：8个精灵球，时间赛BEST：1分15秒

出现地形：草坪，森林，道路，沙漠，河，石地，熔岩，沼泽，裂缝，滑坡
出现道具：熔岩，草坪，沙漠，气球，乘龙

通过第二个球后附近有草坪加速，正好在两个裂缝的中间的那一小块草坪上；第四个球就在右下方的两块熔岩夹着的石地那里，不过应该降落在精灵球左下方的物品熔岩加速那里，熔岩加速在石地里；最后两个球都在正左边的那个被滑坡围起来的熔岩地段里，左上的是第八个，右下的是第九个。

第三关：8个精灵球，时间赛BEST：1分40秒

出现地形：草坪，森林，道路，沙漠，雪地，河，石地，熔岩，沼泽
出现道具：草坪，沙漠，气球，乘龙

找到第四个球后往下走，顺着河边和裂缝中间夹着的唯一的路右下走拿气球（方向依次是下，左，下，右）；第五个球在正左边的陆地上，它左边有草地加速，右边有沙漠加速，右上方还有乘龙，一目了然。

第四关：7个精灵球，时间赛BEST：1分30秒

出现地形：草坪，森林，道路，沙漠，雪地，河，石地，熔岩，滑坡，沼泽
出现道具：雪地，熔岩，草坪，气球，乘龙

第二个球在正右边不远处的那个被沼泽包围住的一小块草地里，而且球是在森林里的，看上去不明显；通过第二个球后在沼泽里最短的路程那里出去，就是整块沼泽的最上方，从上面穿过沼泽后沿着沼泽边绕半个圈去沼泽的下方拿在草坪里的气球（方向顺序是左，下，右下）。



第五关：9个精灵球，时间赛BEST：2分10秒

出现地形：草坪，森林，道路，沙漠，雪地，河，石地，熔岩，滑坡，沼泽
出现道具：沼泽，熔岩，草坪，沙漠，气球，乘龙

第二球的左边有草坪加速，右边有沙漠加速；第五个球在左下方那一个长条的沼泽地段里，沼泽里有2个球，左边的是第六个，右边的是第五个；第七个球在左上方的那块有2条裂缝的陆地上，降落的时候一定要掌握好，可以降落的地点只有一条直线的草坪而已，加上风向的干扰，所以不建议在这里用加速降落（超强高手例外）。

5大关全部结束后，玩家便可以随意挑选一个大关再次进行游戏，没有取得第一名的不妨再试试吧，因为只有得到全部的冠军才能看到通关的画面！此外，如果第一次玩比赛拿到的奖杯会闪闪发光，第二次再玩拿到奖杯颜色不变，但是不会闪光。



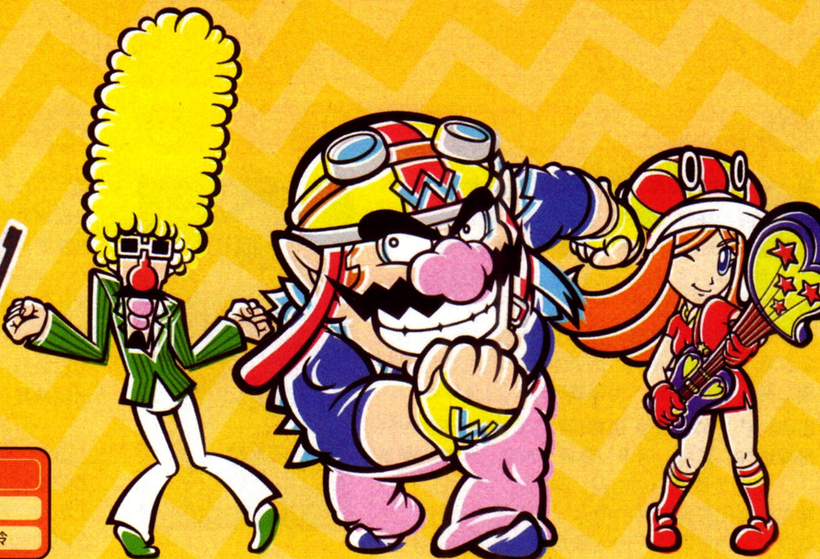
通关后的要素

看过了通关画面后，再次进入单人游戏，发现有2个问号项目解开了，一个是高级GP赛，另一个是传说中的绿宝石联动。

首先是高级GP赛，地图依然是那5张，一开始和初级GP赛一样的，必须通过了一张地图才能开启下一张地图，不过参赛的选手有改变，它们分别是：比卡丘、喵喵、比丘、小水怪、小果然和小火龙；电脑智能也有了非常大的提高。

其次就是和绿宝石的联动系统，联动非常简单，同时插入冲刺的卡带和绿宝石的卡（需有游戏进度）即可。读取完毕后触摸屏会出现选项，选择YES就会直接开始进入刚才读取的赛道游戏。最多可以同时记录6个赛道，而每赛道可以有6张地图，所以一共可以保存36张地图。

さわる メイド インワリオ™



NDS 触摸动作	本刊译名：触摸瓦里奥制造			
	任天堂	2004.12.2	4800日元	不明
	卡带	日版	1人	全年龄

《触摸瓦里奥制造》是该系列的第四部作品，在掌机上是第三部。其借助NDS的特殊机能造就出了如此一款玩法新颖、创意独特的好游戏。其在发售当天销量仅比第一名的《马里奥64DS》少100份而位居第二，可见这款游戏是大受欢迎。而且本作是该系列中最富创意的，其凭借NDS独特的设计，加入了触摸和吹气两种全新的操作方法。不过本作与前作相比在游戏内容上有所减少，这不能不说是一个遗憾。

操作方法

从游戏的名称中，我们就能了解操作方法的大概了，自然是用触摸笔来进行游戏。首先是各个选项菜单，比如进入和推出游戏，以及进行部分系统设定都是利用触摸笔来进行选择。而在游戏当中也是要用到触摸笔的。但是不只于此，这款游戏还须用到主机中内置的麦克风，（图1）部分游戏是要靠玩家朝麦克风吹气来完成的。其他按键对于游戏的进行便可以说是毫无帮助。（图2）L、R的作用是加速介绍文字的出现速度，十字键的上和START键的作用都是在游戏中暂停，至于A、B、X、Y等除了个别隐藏游戏之外就没有用处了，在后面介绍的隐藏游戏中，我们再详细说明。

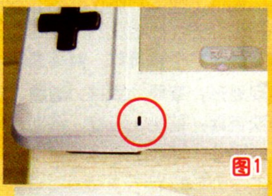

图1


图2

游戏模式


图3

《触摸瓦里奥制造》可进入的选择菜单共有四个，在屏幕最右边的是整理桌面图标键，（图3）因为桌面的"图标"是会走动的，玩家用笔也可以将这些小人儿拖动，不过不如用这个按键自动整理来得快些。玩家可以进入的四个选择菜单从左到右分别是普通的故事模式、挑战极限的攻关模式、收集隐藏游戏的房间以及系统设置菜单。

故事模式就不用多说了，就是一个一个地攻关。本作一共有11个游戏角色，也就是有11个主要关卡，另外还有3只小熊，分别是黄色、白色和红色，（图4）其实也就是另外的三种难度挑战模式，在这三种模式里没有最终的BOSS战，而是无休止地进行下去，直到玩家自己Game Over为止。


图4

攻关模式里会出现所有玩家已经玩出的游戏角色，你可以任意选择其中一个角色的任意一个小游戏反复攻克，如果通关达到一定数量就会在游戏上出现一朵红花，代表成绩优秀。（图5）而且如果你在故事模式中已经将某个人的所有游戏玩出的话，在攻关模式里，那个游戏人物的头上就会出现王冠。


图5

收集隐藏游戏的房间一共有两间。（图6）玩家通过不断攻关得到的隐藏游戏会逐渐被放到这两个房间中来减轻桌面的负担。也就是说一开始玩出的隐藏游戏都会在桌面上，随着数量的增加才逐渐放入这两个房间，当这两个房间装满时，也就证明这个游戏已经没有隐藏要素可以挖掘了。

系统设置菜单中有四个选项，（图7）从上到下分别是剧情欣赏模式、左右手控制模式选择、删除所有记录和返回起始画面。


图6


图7

隐藏游戏


图8

从掌机上的系列第二作《回转瓦里奥》开始，隐藏小游戏就成为了最能鼓起玩家攻关动力的要素。不过很可惜的是，本作的隐藏要素比起前作，数量大大减少。一共有34个，而前作光隐藏的就有上百！不过鉴于本作的隐藏游戏素质普遍提升，所以就算数量下降也情有可原。那么先说说取得这些隐藏游戏的方法吧，其大概有三种。第一种是在故事模式中将每一个游戏角色打到一定关数，第二种是将部分得到的隐藏游戏打到一定分数。其实玩家只要选中某个游戏角色或是隐藏游戏时，看上屏中有没有文字说明就可以知道它有没有隐藏要素了。（图8）而最后一种方法则要求玩家在玩《触摸瓦里奥》的同时在下面的GBA插槽中插入《回转瓦里奥》，然后就会出现隐藏的一段MTV。

这34个小游戏中有的是用来展示机能的，有的则是乐趣无穷的极限挑战，很多隐藏小游戏都颇具创意。以下介绍其中的两个精品游戏。

首先是"吹口琴"。（图9）这个游戏是为数不多要用到其他按键的游戏，而且十字键、A、B、X、Y、L以及R键的功能都不可忽视。游戏方法就是玩家朝麦克风吹气然后同时按下各个按键，就可以演奏了。在这个游戏中，十字键和A、B、X、Y是基本音符，同时按L或R键的话可以降调或是升调。也就是说这款游戏简直把NDS变成了一个真正的电子口琴！

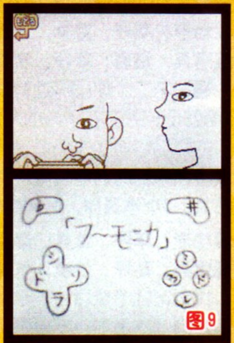


图9

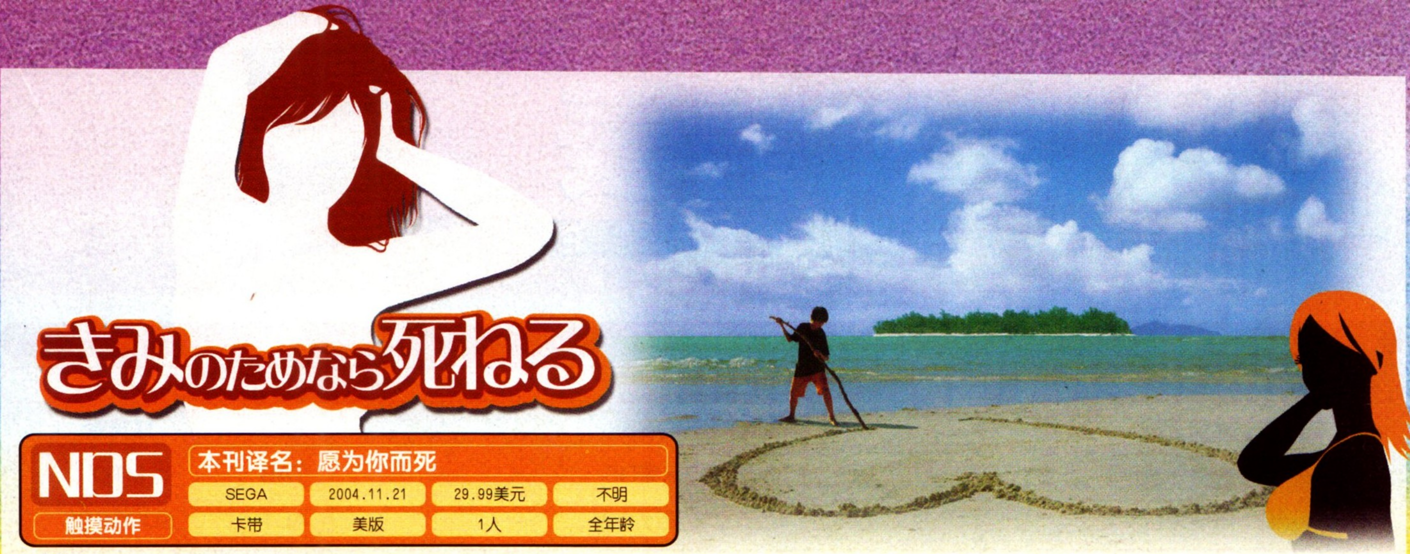
然后是"小鸟护花"。（图10）上屏画面中的小鸟是不能动的，四面八方会不断飞来各种敌人来毁掉小鸟周围的四朵鲜花，小鸟唯一的反击方式就要靠玩家用自己的触摸笔拉动小鸟像弹弓一样击退对手。



图10

这一切的操作都是在下屏中完成的，玩家朝任意方向点击或是拉动，小鸟都会有反映。另外说一句，达到3000分会有奖励哦！

きみのためなら死ねる



NDS	本刊译名：愿为你而死			
	SEGA	2004.11.21	29.99美元	不明
触摸动作	卡带	美版	1人	全年龄

游戏系统介绍

《愿为你而死》是NDS上首款完全利用到触摸屏和麦克风的游戏，在通关的整个过程中几乎用不到任何按键。因此这款作品的操作可谓十分简单，我们也就没有必要在这里多费口舌了。本作共有四种模式选项，分别为：专门通关的故事模式，回顾迷你游戏的模式，游戏设置，以及更换女主角外貌的模式。



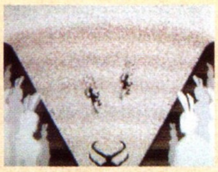
部分关卡介绍

1、推车/カート/Cart



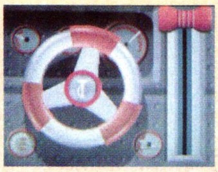
在这个小游戏中，玩家要做的就是移开那些会挡住推车去路的刺球。那些刺球不仅体型小，而且数量众多，很难一个接一个地用笔尖移开。实际上玩家不用管道路上的刺球数量有多少，沿着路面从上向下快速划动触笔即可。玩这个游戏的关键是要看清上屏幕中的推车会从哪一条道路落下，清除对应道路上的刺球就可以了。

2、蚁狮/アリチゴク/Antlion



掉落在流沙中的人会不断下陷，只需在他们身上向上划动触笔即可帮助它们逃离。从第三等级开始出现的胖子非常麻烦，因为他们的体重比较大，所以下陷的速度也更快，需要先帮他们上来。另外要注意不要只在同一个人身上划，最好一人一下，否则其他人一旦下落速度可是很快的。

3、驾驶/ドライブ/Drive



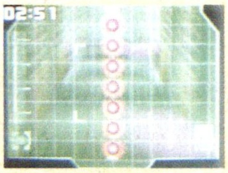
这次触摸屏有两个功能分别是方向盘和弹射开关。用触控笔划动方向盘车子就会实现左右转，将街道上蓝色的Rub Rabbits成员们接到你的车上，再拉动弹射装置就可将其射出。这也是对付BOSS的唯一武器。车子一次最多能同时载5人，也就是说你的炮弹最多有5发，使用之后记得尽快补充。此外方向盘中央的喇叭也是可以按的，可是除了可以发出声音外一点作用也没有。

4、植物/ショクブツ/Plants



这关是BOSS战。首先要烧毁它的触手，当它的触手笔直抽打在地面上时，让主角靠近就能自动点火烧它。烧毁一定数量后就要面对这个植物的花，趁它嘴巴张开的空隙扔进相应数量的火把就能摧毁它，如果在这怪物嘴巴合上的时候扔，火把会反弹回来伤到自己。如此重复三轮即可过关。

5、最后一战/ラストバトル/Last Battle



这个迷你游戏的规则就是摧毁敌方机器人的飞弹攻击，然后反击。首先要用触控笔在触摸屏幕上按照敌方飞弹飞行的顺序划过，在爆炸前摧毁它们。敌方机器人放完飞弹后就会靠近，此时需要划的是那些黄线。记住如果按照笔划顺序一笔画完全部图形可给予对方重创。从对方机器人第二次靠近后，它就会卑鄙地用抓住女孩的手来当挡箭牌。玩家要尽量避免点中抓住女孩的手。3分钟内干掉BOSS即告胜利。

6、最终战斗/ファイナルバトル/Final Battle



这游戏的规则非常简单但是非常累，玩家要用触笔左右沿着主角头上的毛巾划动，从而制造出电流与BOSS对抗。这个游戏没有多少技巧可言，唯一的要求就是左右划动的速度一定要快，否则只会被对方的力量压倒。对玩家的腕力是一个考验。建议多人接力。

7、神奇接触/キセキ/Magic Touch

这是救人的迷你游戏，难度并不高，但是个人认为是最出色的一个。第一个步骤就是按压心脏，每当上端屏幕一排排心型标志通过正中央的大心时，就用触控笔点击一下女孩的心脏，这样就能逐渐恢复心跳。第二步是口对口地吹气，和心脏按摩类似，上屏幕一排排的气团符号经过口型图案时，玩家就得对着麦克风吹气，记住吹气时时间别吹得太长，否则系统会认为你操作失误。最后的步骤是对抗突然出现的死神，需要尽快不停点击它令它消失。只要反复进行上面三个步骤就会令女孩苏醒。



有趣的隐藏要素

★《愿为你而死》和SONIC TEAM过去在GBA上的数款作品之间都有联动。同时在NDS上插入对应的GBA卡带，再进入《愿为你而死》的游戏中时，系统就会提示你追加了新的隐藏要素。这些GBA卡带不论是日版、美版或是欧版都没有关系，都可以追加隐藏要素。

第17号头部图案需要《索尼克A》或《索尼克A2》

第18号头部图案需要《索尼克A3》

第19号头部图案需要《魔法狂热气泡》

第20号头部图案需要《索尼克弹珠派对》或《啾啾火箭队》

第21号头部图案需要《索尼克大乱斗》或《太空频道5》

★录制语音

在标题界面同时按下方向键上的↓和Y键，就可以录制1.5秒的声音。同时背景音乐的间隔之间就会添加上你刚才所录制的声音。如果想马上就听的话应该同时按下方向键的↓和X键就可以播放了。播放的时候同时按↘和X键是加速，同时按↙和X键则是放慢。

★标题画面图案的改变

游戏中将OPTION的语言改变成英语，即可在标题界面看到美版卡带外壳包装上的女性形像。如果将语言改成日语，则可看见标题界面上的女性形像换成日版卡带外壳包装上的图案。

★发音的字幕

在完成故事模式之后的工作人员列表中，用触笔点击每一段字体都会发出不同的声音，非常有趣。

★生日祝福

NDS的系统中会存有你的生日，如果你开机运行《愿为你而死》的这一天正好是你设定在NDS内的生日日期的话，就会收到女孩对你的生日祝福。

NDS发售表

SCHEDULE



发售日	游戏名称	游戏原名	类型	厂商
2004年发售				
4.21	★任天狗	NINTENDOGS	SLG	任天堂
4月预定	大众麻将DS	みんなの麻雀DS	TAB	MTO
	滚滚兔	ぐるぐる投げっと	ACT	SUCCESS
2005年春预定				
	超执刀	超执刀	SLG	ATLUS
	DEEP LABYRINTH	ディープラビリンス	RPG	INTERACTIVE BRAINS
	TOYHEADS WORLD	トイヘッツ ワールド	ACT	INTERACTIVE BRAINS
	火影忍者—最强忍者大集结3	NARUTO—ナルト—最强忍者大结集3	ACT	TOMY
	SD高达G世纪DS	SDガンダム Gジェネレーション DS	SLG	BANDAI
其他				
	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	AVG	元气
	游戏王：Nightmare Troubadour	游戏王：Nightmare Troubadour	TAB	KONAMI
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
	圣剑传说	圣剑传说	A・RPG	SQUARE・ENIX
	福星小子	うる星やつら	AVG	MMV
	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宮のロリーター	AVG	MEGACYBER
	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂
	ANAZA	アナザー	AVG	任天堂
	气球旅行	バルーントリッ	ACT	任天堂
	SIMPLE DS系列 THE 麻将	SIMPLE DSシリーズ THE 麻雀	TAB	D3PUBLISHER
	人生游戏DS	人生ゲームDS	SLG	ATLUS
	真・女神转生DS	真・女神转生DS	RPG	ARLUS
	小狗DS	お茶犬DS	SLG	MTO
	GT—D RACING	GT—D RACING	RAC	MTO
	大众麻将 健康麻将	みんなの麻雀 健康麻雀	TAB	MTO
	战斗员山田一	战斗员山田はじめ	ACT	KIDS STATION
	街道RACING BATTLE	街道RACING BATTLE	RAC	元气

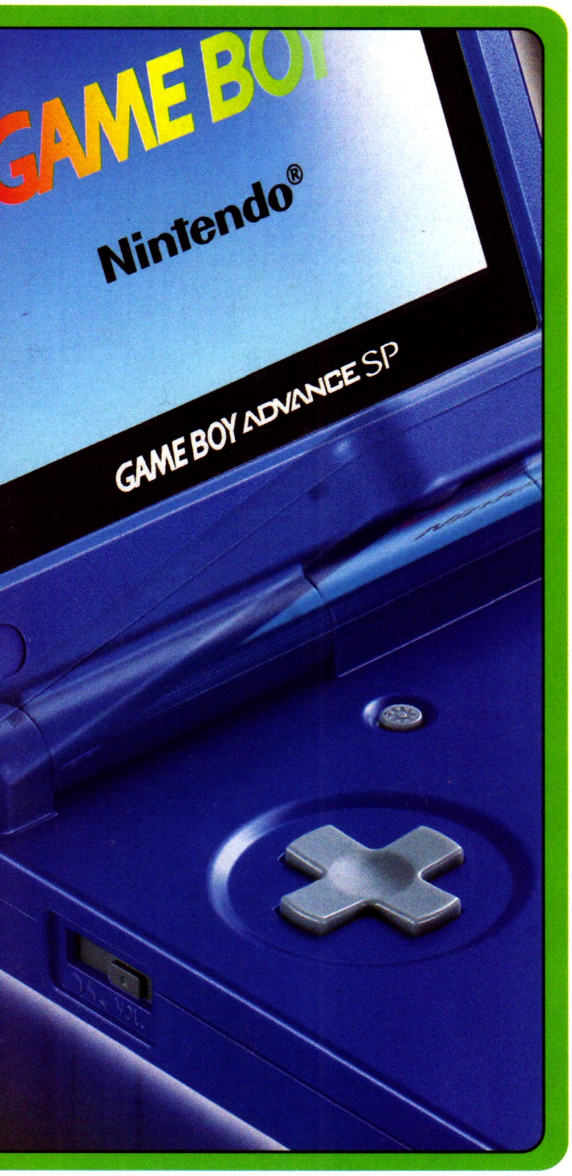

你不想再体验一次游戏的感觉吗？

王者的光芒



GAME BOY ADVANCE







P175 话题讨论

GBA的命

老掌机还能活多久?

GBA周边二度盘点

特集

GBA焦点周边介绍，让你了解市场前沿最新动态

P176

大年鉴

2004年GBA平台美日软件资料大收藏



国内玩龄十年以上的玩家应该都玩过《双截龙》这款游戏吧，当时在机厅想轮上一把可得排队，FC版当时在国内也拥有极高的人气。这次系列初版得以移植到GBA上实在令人大呼过瘾，说是移植其实有很地方都是重新制作的，而且新要素非常多，画面和音乐在保留原味的基础上有所进化，必杀技和动作也大幅度追加，就连可用武器的数量都有增加，和GBA版的快打旋风一样，本作的对话部分全部加上了全新绘制的人物头像，更加令人兴奋的是本次在原作的基础又增加了四个全新的关卡，与此同时登场人物也成倍增加，而且游戏模式也异常丰富，其中的万人斩最具挑战性，就算说本作是双截龙续作也未尝不可。



评分:90分



P212

赛尔达传说 不可思议的帽子 开发者专访

□文/女记者



GBA已经过气了？在新主机的双重夹击下，老一代掌机的销售遇到了预想的麻烦，当软件上任天堂不能给玩家带来超越新主机性能吸引的乐趣时，GBA就彻底被革命了。在任天堂的脑子里，掌机从来不需要强大的性能，但是这条曾经被证实过一万次的真理，会不会在新掌机的冲击下灰飞？待望。

GBA的命

NDS来了，PSP也来了，GBA的地位忽然变得“岌岌可危”起来。记得上一次去逛游戏店，先是被门口“行货版NDS第二季度”发售的横幅惊了一跳，接着被BOSS告知“买GBASP没有前途，不如买NDS吧”，脑子里就这么硬生生地蹦出一句话:长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上。——于是开始疑惑，难道，又到了一场革命来临的时刻？

新主机的发售，从来都是旧主机的丧钟，虽然很多年前就明白了这个道理，但联系到“GBA的命”这个命题，还是忽然感到别扭，毕竟，神游SP还是第一台打开中国市场的主机，毕竟，行货带来中国玩家的欢欣还远远没有散去。

站在外国玩家的立场上，其实并不必为GBA的未来而担心，更新换代的自然现象不是第一茬，可是作为还停留在刚刚奔入“小康时代”的中国玩家，在NDS和PSP还没有降价迹象的时候，GBASP还将绝大多数地占据着玩家们的休闲时光。GBA究竟还能“活”多久？这一切，都促使我们格外关注起这台“过气”掌机的未来命运来。

5年，主机的轮回宿命？

记得有一句话是这么说的：燕子每年都会从南方飞回北方，奥运会每四年会举行一届，每隔五年，旧游戏机就会成为垃圾。

这句话虽然说得夸张，但细细想来，游戏产业的巨变不过如此，截至现在，离GBA发售已经过去了足足3、4个年头，仿佛为了证明“5年定律”一般,NDS来了，PSP也来了，翻开掌机游戏发售表,由NDS和PSP占去的大半壁江山让我们嗅到了些许GBA退出舞台的气息。曾经大作云集的发售表已经让位给了PSP和NDS。难道，GBA果然已经成了一台“过气主机”？

首先，我们从玩家角度来看，GBA似乎也已经不再跟得上“潮流”的步伐，这一点笔者曾经在论坛上看过一个玩家颇能引人共鸣的留言：GBA的游戏虽然很多，但多数世界观比较狭小，人物设计以鲜艳可爱为主，而且故事比较稚嫩，很难引起成年玩家的共鸣。

回顾一下数以千计的GBA游戏，的确，一大票带着卡哇依脑袋的娃娃实难吊起笔者游戏胃口，比如盛名远播的《口袋妖怪》，比如异军突起的《星之卡比》等，即使偶然有《逆转裁判》这样从人设到世界观再到故事情节都比较成熟的作品，文字的门槛也必将把大多数国人玩家拦在门外。我想，至少是对于中国玩家来说，GBA可能更适合高中乃至大学前一阶段的人——但这一群人消费能力并不高。

相比起GBA游戏极富童话色彩的画面，NDS，尤其是PSP，从设计到功能都成人化得多。在国外，一台PSP并不是什么伤筋动骨的东西，这一点其火爆的发售场面可以证明。PSP和NDS发售之后，很显然地将吸引很大一部分国外成人玩家的注意力，满足他们更高层次综合娱乐的要求，所以，在条件充分的情况下，GBA的国外市场的消亡应该是比较迅速的——这个条件充分首先包括了NDS与PSP货源充足，然后是游戏链条紧紧跟上，新作不断，大作频现，以及主机周边配件充分开发。当然，这是一个理想状态，但实际运作却没有那么顺畅，首先PSP的缺货问题，虽然现在得到了一定程度扭转，但生产技术的瓶颈始终将是索尼的一块心病。然后是游戏发售队伍，这恐怕才是问题的关键，虽然NDS和PSP的推出都已有一些时日，但都不同程度地遭遇了游戏发售青黄不接的问题。相对来说，PSP的问题比较突出，现有的《永恒传说》、《山脊赛车》、《白发魔女》几个“大作”不是续作就是复刻,剩下《炼狱》等几个创新作品虽然有一定影响力,但对大多数玩家的号召力还远远不够。而NDS上，除《为你而死》偶然的闪光外，我们看到的绝大多数游戏仍然是炒冷饭和小修小补的复刻版,更要命的是，貌似“文曲星”的NDS不管在外形上还是游戏发售表上都让我们感觉到它的摇摆不定：既舍不得以往的“小朋友”市场，又想从PSP嘴里抢走成人的蛋糕。但是，骑墙的态度往往并不能给人带来更多的有效收益。

所以，在这样的情况下，偶然还会焕发“余辉”的GBA并不会那么甘心地退出市场，一来，GBA上已有数以千计的游戏，在NDS和PSP大作青黄不接时尚可上手一试，二来，如果NDS遭遇不利，GBA2恐怕还得重新挑起大梁，这一点上，任天堂想必也会注意到市场的过渡问题。

当然，以上我们所预测的，只是国际市场上极有可能出现的情况。

国内:“鸟枪换炮”还太早

对于我们中国玩家来说，大概近期内最关注的问题不外乎“NDS和PSP何时降价”和“NDS与PSP谁会占领市场”，前者的意义可以具体到这颗让大家望而止渴的“梅子”究竟何时能摘到手中，而后者，当然提醒着我们不要跟错了主子，把大把的银子打了水漂。

虽然PSP已开始登陆北美了，但截至本文完成时，索尼和任天堂两家死对头仍然是一副咬定不松口的架势，价格因素，加上水货产品一贯让人不放心的诸多问题，相信购买PSP和NDS仍然不在大多数玩家的计划中。——诚然，玩的就图个舒心，虽然新主机已经发售，但不管是主机的售后服务还是游戏的“附加值”效果上，神游SP显然要让人放心得多，烧录卡技术已经相当成熟了，花一点成本数千个游戏任你挑选，主机也不用担心翻新或保修方面的问题——从这个层面上来说，GBASP对于大多数中国玩家（尤其是数目庞大的在校玩家）还是很有吸引力的。而事实上，笔者走访大多数重庆的游戏店也发现，许多店铺仅有1、2台PSP和NDS的现机供玩家“选购”，更多的则是需要预订，可见,在国内市场上，至少在一定时间内，我们并不需要为GBASP的退出而伤感。

然后又来说说神游。神游方面，大概是小神游和神游SP的成功发售大大激发了神游公司代理产品的信心，使其在对于NDS的代理方面显得有些急不可耐。一方面，现在各大城市的电玩店头已经出现了由神游公司授权发布的“行货NDS将在第二季度上市”的宣传海报，另一方面，为行货NDS请愿的活动正在网络中如火如荼地展开。从表面上，似乎中国玩家已经“小跑跟上国际潮流”，但其中仍然有不可排除的跟风因素——现实地说，现在GBASP,或者干脆说是神游SP，才是最适合中国国情的掌机，再现实一点地说，在没有盗版的支持情况下，即使神游NDS能够以略低于水货的价格发售，对于大多数中国玩家来说仍然超出了能够承受的价格范围（主机+卡带）。就这一点我们不妨这样设想：也许行货NDS很快就能够到来，但至少在未来较长的一段时间内，大多数玩家仍然只能停留在“望梅止渴”的景况。所以，在中国的范围内，谈论GBA的“过气”显然为时过早。

GBA2: 2005年可能发售？

就在本文即将完成时，网络中突然传出一则消息，CNN一位成员声称自己翻译了一段任天堂某高层负责人讲话，讲话内容的核心就是：GBA2可能在2005年内发售。发言还表示，新的GBA拥有什么特性现在也还是一个谜。

虽然消息令人吃惊，不过，联系到NDS的刚刚发售，任天堂马上又宣布一台新的掌上游戏机的诞生似乎是不太可能的事。不过，换一个角度来考虑,如果任天堂希望的是NDS面对年长的玩家，而GBA2锁定年轻的玩家，这一点来说两者并不矛盾。同时,虽然NDS目前销售状况良好，但是这并不说明它的前途一帆风顺，在NDS的主机销售获得巨大成功的同时，软件销售的疲软也让人无法忽视，何况，PSP即将在美国市场发售，也只能让NDS的路更不好走。而就现在的情况看来，PSP已经在日本以外的地区获得了好评，在美国上市时供不应求的状况几乎是一定的了。如果要以GBA2还接收GBA的低龄玩家市场，那么在市场过渡工作上，GBA还将发挥着微妙作用，而任天堂也将有意识地维持其游戏作品的延续性。

另外，NDS选择了卡带作为媒介，就意味着NDS将比PSP更容易遭受盗版的侵袭，虽然在美国盗版的影响并不大，但是在亚太地区，游戏的非法拷贝传播已经快变成了“正常行为”，未雨绸缪，任天堂也有可能借助新的主机来摆脱盗版的威胁。

以两台主机针对不同的消费群体，这种想法不是没有可能，不过问题在于，消费者到底会不会买账呢？

GBA周边二度盘点

EZ FLASH 3

继EZ FLASH和EZ FLASH 2之后，EZ FLASH公司推出了EZ FLASH 3代产品，与前两代相比，EZ FLASH不但拥有超大的容量（1G Bit），还提供了众多的功能，比如EZPDA功能，可以直接浏览卡里的TXT以及图片文件，不用对文件进行转换，还提供了查单词以及单词记忆的功能,而EZ-DISK的容量高达1Gbits（128MB），它不仅可以当作U盘来使用，还可以任意删除，复制文件；ROM压缩也终于被EZ 3支持了，它的压缩速度相当快，64M的游戏最快时只需要12秒；此外，EZ 3还支持实时时钟、新金手指、SMS等功能。从其900多元的定价以及各种高档的功能我们不难看出，这是EZ FLASH公司专门针对高端市场推出的产品，对于一般玩家来说实在是可望不可及。但是该卡一旦拥有，绝对是别无所求，功能方面没得说，而做工也绝对是一流水平，特别是其豪华的包装，更是增加其身价。如果读者预算足够，或者说有较多的收入，那么EZ 3绝对是购买烧录卡的第一选择。

电影卡二代

实际上电影卡真正的上市时间是2003年12月，这里介绍的是于2004年上市的电影卡二代。和一代一样，它也是通过播放CF卡上面的音视频文件来实现多媒体功能，一直以来我们都比较推崇它，因为从全世界范围来讲，电影卡的技术确实是具有领先地位，即使与任天堂官方承认的AM3播放器相比电影卡也不示弱，它的多功能以及低廉价位无疑是最适合国内玩家的GBA影音播放器。二代在一代的基础上改进了外形，看上去更加美观，同时也能够保护CF卡，而功能改进并不大，一代通过升级内核也能够实现二代电影卡的所有功能，包括玩FC小游戏等，不过外形就没有二代电影卡好看了，目前市面上基本上都是二代电影卡。该产品非常适合那些喜欢影音娱乐的朋友。



CF TO GBA

CF TO GBA又称Super Card，是专为GBA设计的新型烧录卡，它在电影卡的基础上增加了玩GBA游戏的功能，使得GBA的烧录卡完全达到了一个全新的高度，以CF卡作为媒介存储ROM不但能够实现成本的缩减，同时也能够实现更多的扩展功能，与传统的烧录卡采用FLASH芯片相比，CF卡的价格具有绝对的优势，100来元就可以买到128M的CF卡一张，而这相当于传统的1G烧录卡（目前市面上的EZ 3 1G价格是930元左右），容量以及价格的对比使得SC卡有着极高的性价比。当然，SC卡可不只"价廉"这个优点，它的功能在当今烧卡器中也算是佼佼者,首屈一指的就是其"即时存档"功能，这个功能一直以来都难以攻克,SC卡能够实现在当时来说算是创举,因为它算是真正意义的"即时存档"，兼容性相当好，连业界公认的烧录卡大厂EZ FLASH也是在数月后才攻克此难题,可见SC卡开发者的实力，此外SC卡还拥有电子攻略、金手指、ROM压缩等实用功能，可以说它是目前最超值的烧录卡，资金紧张的朋友应该首选SC卡。



Ewin

Ewin是采用GBA专用操作系统POGOSHELL作为其LOADER的新型烧录卡，与传统的烧录卡相比，它最大的特点就是图形化界面，用户可DIY空间较大，而且它发布之时是市面上仅有两款无需打补丁即可完美支持口袋妖怪的两款烧录卡之一，同时它的外形很漂亮，做工也是挺精致，算得上是烧录卡中的上品。此外，它的烧卡器和EZ FLASH的烧卡器通用，以前购买了EZ烧卡器的玩家可以省去买烧卡器的钱了。



MM专用SP手提包

为了迎合游戏MM的欣赏眼光，日本游戏周边制造商KEYS FACTORY与零售商伊藤洋华堂专门推出了一系列GBA SP的手提包，该手提包每个售价1280日元，是专为女性设计，外形小巧可人，而且还有不同的花色，一看就是女性向，呵呵。喜欢打扮的MM现在玩GBA SP也可以用该手提包来配合自己靓丽的外表了……日本的游戏周边厂家确实设计能力一流，国内众多的周边厂家应该向他们学习学习。



GBA震动方向盘

GBA的某些周边确实创意十足，比如由周边设备制造商ProPlay发布的新型GBA周边震动方向盘即是一款极为有趣的设备，我们将GBA放在该设备中后，就能够像在家用机PC或者机上玩赛车一样尽情飞驰，一方面该周边能够为我们提供良好的手感，另一方面它能够为我们提供更多更酷的游戏玩法，而它的使用也极为简单，将GBA卡带放到该装置的后面就行了。不过大家从图上就应该能够看出来，小小的GBA屏幕配在它上面确实有些不显眼。



变成PDA的设备

除了外围式的周边，GBA也不乏一些具有科技含量的周边，比如此款名为"FGBA"的产品，虽然它外表看起来像是一个GBA卡带，但是它却可以像电影卡以及sc卡一样能够连接外围设备，所不同的是它只支持sd卡，体积稍大的cf卡它并不支持。该卡是由一家美国公司开发的，我们从图上可以看见其大部分功能，比如记事本、行事历、电话簿等，更为神奇的是它竟然自带了蓝牙设备，也就是说能够实现无线上网，真是太难以令人相信了，同时它还支持mp3音乐播放以及视频播放，你可以用附带的usb线将它与pc连接起来从而获得资料，当然，我们要在上面进行事务处理，如发邮件、写记事等也是没问题的，不过在输入的时候估计难度就大了，毕竟它不像普通键盘输入这么简单，我们需要用GBA的十字键来移动字母，简单输入几个文字还没什么，如果要输入大量文字的话它就麻烦了。



台式街机系统



这个周边也是圣嘉电玩推出的，和前面介绍的GBA震动方向盘有异曲同工之妙,它也为GBA提供了一些扩展功能，在GBA上使用它感觉一定很酷，毕竟能够将GBA SP装备成一个街机体系，内置扩音器 /放大镜 / SP充电器 / 街机摇杆 和GBA卡带插座 等五大功能的周边不多，特别是街机摇杆比较实用，喜欢格斗的玩家可以用它来搓连招咯！不过该周边可不便宜，全套拿下要180元左右。

可视电话装置



GBA发售之初有人曾质疑它的处理能力,而GBA上面不断推出的类3D游戏则证明了GBA的图形处理能力并不是大家想像中的那样弱。日本Digitalact公司推出的GBA可视电话周边则从另一方面证明了GBA的机能不弱，该周边装置名叫“CAM-PHO ADVANCE”，本装置设计成卡带的方式，只要插入GBA当中,让GBA连上家里的电话线，就可以让GBA当作一般的电视电话来使用，同时,并不需要加装电池或电源线，直接由GBA主机上的电源来供应，而本装置的大小为：长66cmX宽65cmX高19cm，内建的数位相机解析度大约为11万像素，动画的格数为7~10格/秒。至于使用的方式也很简单，只要将本装置插入GBA主机当中，然后连上电话线与耳机的插头，就可以轻松的把GBA当作电话电视来使用，电话的输入方式可以利用GBA的十字键和A、B钮来输入，也可以直接从内建的电话簿中，找出电话来输入，声音可藉由耳机与麦克风等附件来传送。因为本装置还具有数位摄影机的功能，因此可以将自己的影像传送给对方，在液晶画面上会同时显示对方与自己的照片，还有操作的画面，因此相当方便。该产品售价设定在13000日币左右。

SMS月光宝盒





日本游戏厂商SAMMY曾经推出过一款GBA外接的资料备份周边“TurboFileAdvance”用以解决GBA卡带掉档的问题，不过该周边体积庞大,而且使用起来比较麻烦，同时还需要外接电源，这就不便携了……再有一点，“TurboFileAdvance”并不是所有游戏都支持，必须要在卡带包装上注明了“TurboFileAdvance对应”的游戏才能够支持，所以应用面不是很广，所以在国内基本上也没见到这个周边。

不过圣嘉公司出品的SMS月光宝盒则很好地解决了该问题，该周边有效地解决了卡带掉档的问题，你可以任意备份自己的存档，这对于国内D卡横行导致掉档频繁的现象有很大的改善，呵呵。除了备份存档，月光宝盒甚至还为你提供了一个游戏记忆编辑器的功能，也就是说我们可以直接在GBA上面修改游戏，从此不再依托于PC的修改，可谓走遍天下都不怕了。SMS月光宝盒有两代产品，二代产品新增加了一个复位的功能，在游戏过程中只需要轻轻一按这个按钮，就能够自动复位，使用起来更加方便。

XG2TURBO

从XG2 LITE时代起，XG FLASH就正式与EZ FLASH没有任何关系，其后来推出的各种烧录卡都是自己的产品，然而XG2 LITE却由于耗电量大等原因在市场上口碑不是很好，XG FLASH推出的XG2TURBO则为其赢得了应有的市场，同时也因为它当时独有的某些技术（如删除任意位置的ROM、实时时钟、硬件记忆等）而在业界获得好评，到了2005年，XGFLASH又推出了XG2TURBO 2005，有机会给大家做个测评。

GBA火线烧卡器



2004年的烧卡器市场纷争不断，然而在竞争中真正的大赢家却只有为数几家，火线作为黑马一匹应该来说在2004年吸引了不少眼球，当然，也赚足了钞票，呵呵。该烧卡器最大的亮点就是支持多种烧录卡，像比较流行的智慧宝盒卡、灵锐卡、Qboy、充值卡都可以用火线烧，当然，D卡它也能够提供完美支持的。和其他的烧卡器相比，火线的最大的特点就是兼容性极佳，花费几十元就能够支持数种卡带，超值吧？2005年火线发布了自有的火线品牌烧录卡二代，支持硬件时钟、硬件存档、2兆小分区、采用充电电池。同时火线也发布了新版的烧卡器，改进了算法，也加强了防伪措施。

GBA电视接收器



以前我们在掌机迷上做过该产品的测试，相信大家都已经很熟悉它了，目前它有两代产品，第一代产品设计得较差，只能在GBA上使用，而且必须要拆开GBA才能用，第二代则可以直接通过卡带插槽进行视频接收，不过就内地来看，该产品挺少，但是该电视接收器效果还不错，在郊区能够接收到CCTV1，CCTV2，如果去野营把这东西带上一定很有意思，不过体积似乎大了点，不推荐随身携带，当然，它很适合住校没有电视看的同学，但是前提是一定要使用交流电，因为用干电池的话恐怕会很快将电用完的。

视频音频转换器

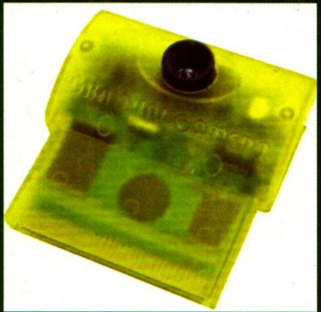


这个周边是可以让DVD、VCD、PS2、XBOX及GAMECUBE等其它系统屏幕显示的对应内容在GBA、GBA(SP)屏幕上显示。它使用标准的AV输入（视频、左声道、右声道），并且带有耳机插口以供单频输出。耳机插口作为音频通道使用，声音不通过GBA内置扬声器输出。内置屏显功能可用于调整声音、屏幕亮度、屏幕饱和度和左右声道。对于普通的玩家来说，它的作用并不大，但是对于条件简陋的地方来说倒是不错选择。

手摇式充电器

前面介绍了用电池来对GBA SP进行充电的装置，现在给大家介绍一个手摇式充电器，该周边有好几个版本，最初是香港版，大陆极少见，而后来国内的圣嘉电玩也推出了类似的产品，国内的玩家很方便就可以买到了。该周边功能简单，就是为GBA提供紧急充电，前面的GBA SP充电器需要安装干电池才能正常工作，而如果在买不到干电池的地方该怎么办？或许这个手摇式GBA SP充电器是最终解决手段，只要我们有体力，那么GBA SP的电力是源源不断的。

GBA用数码相机



以前我们曾经在掌机迷上面评测过该款数码相机，许多读者都来信询问它的详细情况，可见读者对它都很感兴趣哦。

该相机具有8MB内建闪存，可存储最多26张640x480分辨率的数码照片。它还具有可调节的对比度。通过与GBA配合，可随时查看拍摄的照片并可随时进行删除。通过USB连接线，用数码相机所拍摄的照片可以下载至PC中。同时，该相机也配备了专门的软件，用以在PC上导入照片，软件使用起来也挺直观。这款迷你GBA相机采用透明外壳设计，与GBA的风格很相配，颜色也很鲜明，它的价格并不贵，只有24.9美元，应该是很适合那些喜爱掌上游戏机的玩家朋友的。不过要注意，它有两个型号，一个是GBA专用，另一个是用以GBA SP上，读者不要买错了，否则到时候用不了哦！

二零零四年度 GBA游戏年鉴

2004年虽然已经过去了，但是在这一年中发售的GBA游戏带给我们的快乐却是令人难以忘怀的。为了方便大家回顾自己2004年的游戏生活，我们特意制作了这个“2004年度GBA游戏年鉴”，相信它能帮助大家更方便地查找自己需要的游戏资料。考虑到目前我国国内GBA游戏市场的现状，本年鉴中所收录的游戏仅为美版和日版。年鉴资料块两种不同整体颜色分别代表两个版本：

● 表示美版游戏 ● 表示日版游戏

1月份

ACT

本刊译名：索尼克战斗
游戏原名：Sonic Battle
发售日：1月7日 游戏人数：1-4人 开发厂商：SEGA 游戏容量：128M



这次索尼克不再是一个人飞速狂奔的过关游戏了，本作完全舍弃了以往索尼克的传统玩法，从游戏的副标题就能看出是以对战为主题的版本，此次刺猬和它的伙伴们将展开热闹的大乱斗。战斗场景起用了3D技术，回旋缩放等特效非常出色，这也是本作最大的特色，游戏的玩法基本就是喧闹型，没有太多的技巧或必杀技可言，玩家在本作中体验的就是那种热闹的感觉，而不是非要比个胜负不可的那种专业较真的对战游戏，另外游戏中加入的小游戏也十分耐玩。本作支持并推荐四人对战，而发售日也是选在新年时期，厂商的意图很明显，就是希望玩家在假期和朋友或家人一起玩游戏吧。



评分：70分

ARPG

本刊译名：指环王3 王者归来
游戏原名：ロードオブザリング 王の帰还
发售日：1月8日 游戏人数：1-2人 开发厂商：EA 游戏容量：128M



本作借助电影的超强的人气度再度在全机种上出击，GBA版本虽然不能像家用机版本那样大量灌入大量电影片段，但也收录了上百幅电影剧照用于交代剧情，也算对得起FANS了。本作可以与NGC版本进行联动，以此开启更多的隐藏要素，而且二人合作冒险也是这个系列永恒的主题，不过这种系列化的电影改编作，除了剧情和地图关卡改变以外，还真看不出与前两作有什么太大的不同，画面音乐方面都非常相似，似乎用的是同一个引擎。好在本作暗黑型的游戏方式还比较受欢迎，但如果还是一成不变的出续集恐怕就危险了。总的来说，本作虽然算不上大作，但是也还不至于让玩家失望，系列的FANS不要错过。



评分：70分

RPG

本刊译名：博得之门 黑暗联盟
游戏原名：Baldur's Gate: Dark Alliance
发售日：1月13日 游戏人数：1人 开发厂商：Destination Software 游戏容量：64M



博得之门作为最经典的美式RPG之一，这次的GBA版本也继承了该系列的高水准。虽然本作依然有美版游戏画面整体偏灰暗的弊病，但在同类游戏中已经算是中上乘，音乐方面延续了系列的宏大，很有气势，成长系统依然是高自由度的，各方面的能力完全由玩家自己掌控。不过因为机能的关系有很多东西就只能简化了。本作的地图不大也不复杂，敌人设计让人不爽，一方面如果遭到围攻就毫无还手之力，另一方面敌人的AI实在低的可以，古老的定位打法在本作中居然也健在，而且游戏流程也稍微短了一点。虽然有一些缺点，但也不可否认本作是04年度最值得玩的美版游戏之一。



评分：85分

SLG

本刊译名：模拟人生
游戏原名：ザ・シムズ
发售日：1月22日 游戏人数：1-4人 开发厂商：EA 游戏容量：128M



模拟人生可以说是游戏史上一个革命性的作品，衣食住行、工作、交际、结婚生子等等生活中的每一个环节都由玩家自己来决定。本作基本上继承系列一贯风格，起初玩家只是一个住在乡村田园的单身汉，必须通过努力工作不断改善自己的生活环境。本作的职业种类比较丰富，大到科学家小到渔夫一应俱全，而且不同的职业还有不同的小游戏可玩。模拟人生的一大玩点就是饲养宠物了，那些猫猫狗狗应该很得女生的喜欢吧，另外本作的隐藏要素也很丰富，大家可不要错过乐园岛的旅程哦。生在何处不容选择，但是人生的道路却可以由自己决定，有兴趣的玩家大可以尽情尝试选择另类生活，体验人生滋味。



评分：85分

AVG

本刊译名：逆转裁判3
游戏原名：逆转裁判3
发售日：1月23日 游戏人数：1人 开发厂商：CAPCOM 游戏容量：64M



《逆转裁判》是近年来CAPCOM叫好又叫座的原创游戏，本作的人气度在国内可以说非常之高，这里面当然得益于汉化小组的鼎力支持，国内玩家才有幸真正体会到逆转的精髓，毕竟一款文字类游戏能看懂才有游戏性可言。《逆转3》作为系列的完结篇各方面的素质虽然不能说最好，但这次也算基本上圆满完成任务。画面和音乐延续了系列一贯的高水准，前两作的一些悬疑和未交代清楚的地方在本作中都得到了答案，没有给玩家落下什么遗憾。性格鲜明的角色，峰回路转跌荡起伏的剧情，亲手把真凶绳之以法的快感，也许这个系列给我们带来了太多的快乐，这次的完结多少让人有点留恋，相信它今后还会再创辉煌。



评分：95分

RPG

本刊译名：口袋妖怪 火红
游戏原名：ポケットモンスターファイアレッド
发售日：1月29日 游戏人数：1-5人 开发厂商：NINTENDO 游戏容量：128M



本作是以口袋妖怪早期的两个版本为基础复刻的，不过与其说是复刻倒不如说是重新制作，因为这次绝非单纯的移植而已。虽然故事依然是从经典的挑选精灵开始，但游戏各方面都有了翻天覆地的进化，完全可以看作是一款全新的作品。首先画面就和原作不是一个级别的，毕竟一个是GB一个是GBA，这也是改变最大的一个方面，另外本作还追加了很多全新的要素，比如怪物图鉴就更为细致地记录下小精灵的各项数据和资料，以便于掌握它们的习性和出没地，新增的小游戏也是那么的简单好玩，另外这次任天堂还专门推出了一款无线周边随游戏附送，这样一来通信就更为便利，多人游戏乐趣倍增。



评分：90分

RPG

本刊译名	口袋妖怪 叶绿
游戏原名	ポケットモンスターリーフグリーン

发售日 1月29日 | 游戏人数 1-5人 | 开发厂商 NINTENDO | 游戏容量 128M



与"火红"相对，"叶绿"同样是翻炒旧作的版本，不过在画面方面利用GBA的性能将原作演绎到了全新的层面。虽然故事依然是从经典的挑选精灵开始，但游戏各方面都有了翻天覆地的进化，完全可以看作是一款全新的作品。另外本作还追加了很多全新的要素，比如怪物图鉴就更为细致地记录下小精灵的各项数据和资料，以便于掌握它们的习性和出没地，新增的小游戏也是那么的简单好玩，另外这次任天堂还专门推出了一款无线周边随游戏附送，这样一来通信就更为便利。"口袋妖怪"的人气一直不低，而成为游戏业的奇迹实在是让许多人摸不透，就连复刻版都可以轻松飙到千万销量，不得不佩服妖怪的吸金大法。



评分:90分

TAB

本刊译名	游戏王专家版3
游戏原名	游戏王デュエルモンスターズエキスパート 3

发售日 2月5日 | 游戏人数 1-2人 | 开发厂商 KONAMI | 游戏容量 128M



《游戏王》系列凭借着动漫作品打下的基础赢得了众多玩家的追捧，一直保持着不错的销量。作为游戏王系列卡片对战专家版的最新作，本作采用了OCG新专家对战系统，卡片总数追加了100张之多，而且每张都绘制的非常精美。每个CPU角色都标出他们的特点和弱点，玩家可以根据对手的特性展开有针对的攻击，不过对老玩家来说早就对这些人物烂熟于胸了。不过本作最大的乐趣还是和朋友联机对战，电脑始终只是用来练手的，本作的通信功能很强劲，无论是对战还是交换卡片都非常便利，值得一提的是本作有六国语言可选择，以此可以看出游戏王加快国际化的步伐。强烈把本作推荐给游戏王的FANS。



评分:80分

ACT

本刊译名	银河战士 零点任务
游戏原名	Metroid: Zero Mission

发售日 2月9日 | 游戏人数 1人 | 开发厂商 NINTENDO | 游戏容量 64M



作为任天堂的看家游戏之一，该系列的超高游戏性已经无须多说了，这次将系列经典之作重新演绎一番再度搬上GBA平台，圆了不少发烧友的梦想。游戏的素质依旧很高，与前作一样受到了玩家的一致好评，本作的画面和音乐都继承了系列的高素质，BOSS的设计也是各具特色，而且任系动作游戏的操作感也是有保证的。往往玩到最后就不是以穿版为目的了，深入研究以及各种变态打法层出不穷，比如说最低收集完成度等等，甚至任天堂官方还特地开设过最速通关有奖大赛，日本玩家水平之高实在是令人咋舌啊。而国内玩家对本作投入的热情也丝毫不差，各路高手挑战记录层出不穷。



评分:95分

TAB

本刊译名	游戏王 世界锦标赛2004
游戏原名	Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004

发售日 2月10日 | 游戏人数 1-2人 | 开发厂商 KONAMI | 游戏容量 128M



这是KONAMI为举办全球游戏王卡片大赛而专门开发的一款游戏，本作有日语、英语、德语、法语、意大利语、西班牙语六国语言可以供玩家选择，就算是不同语言的玩家也能通信对战，而且这次卡片的设计也是全世界统一模式，可见厂商意在全球范围内推广本作和这次活动的决心。与其它系《游戏王》作品不同的是：由于是比赛专用游戏，本作也就不存在任何的剧情和花哨的点缀了，一上来就是直接开战，给人感觉有些工具软件的味道，游戏采用了代号OCG的全新专家对战系统，不过大家也不必被专家这两个字吓倒，其实只要通过一段时间的适应是完全可以掌握的。



评分:80分

ACT

本刊译名	007 得与失
游戏原名	007 エブリシング オア ナッシング

发售日 2月11日 | 游戏人数 1-4人 | 开发厂商 EA | 游戏容量 64M



提到《007》这个系列电影，相信没有人会不知道吧。与原作电影一样，007系列游戏向来都不缺少拉风的亮点，各种高尖端的武器和装备以及跑车等多种交通工具，这些都是007不可或缺的组成部分。本作采用的是原创剧情，使得游戏更具有神秘感和可玩性，对于饭斯来说，这无异于欣赏一部全新的007电影一样。游戏音乐可以说是电影化的，甚至算得上为04年度GBA最强配乐之一，而且人物语音也非常的清晰，这点是很值得称道的，不过本作的画面只能算是中规中矩，关卡的设计显然不是以动作为主题，更多的是任务性质的内容，所追求也完全是电影化的东西，可以说从第一关开始就进入了高潮。



评分:80分

AVG

本刊译名	小人国游记
游戏原名	リリパット王国～リリモニといっしょプニ!

发售日 2月12日 | 游戏人数 1人 | 开发厂商 SEGA | 游戏容量 64M



本作是由TV动画改编的游戏，主人公意外地进入了小人国的世界，在这里居住的居民都是身高只有10厘米的小矮人，游戏正是以此为起点展开的冒险故事。想要返回人类世界就必须要有梦与希望能源的结晶，也就相当于货币吧，而玩家要做的就是在小人国里开设商店赚钱。当然了，如果想要成功的经营就必须不断地增加商品的品种，只有不断满足居民们的要求才能和他们建立良好的关系，而商品是要亲自到各个地方去收集的，说白了就是拣垃圾吧，这和牧场物语有相似之处。值得一提的是本作的画面非常精细且清新，不过人设趋向于真实化，使人物看上去有点怪怪的，也许这就是原作动画的风格吧。



评分:70分

ETC

本刊译名	FC迷你游戏系列
游戏原名	ファミコンミニ

发售日 2月14日 | 游戏人数 1人 | 开发厂商 NINTENDO | 游戏容量 32M



实在是太佩服任天堂了，今年FC迷你系列游戏为老任捞足了钞票，而且这几乎就是无本买卖。系列第一弹中收录了红白机时代的10款开山大作：《超级马里奥》、《大金刚》、《雪人兄弟》、《越野摩托》、《赛尔达传说》、《吃豆》、《铁板阵》、《猫和老鼠》、《炸弹人》和《星际战士》。这其中大部分游戏已经超过了20年的历史，虽然现在其中不少经典游戏已经在游戏界消失了，但每一作都无法从人们的记忆中抹去，哪怕是再过20年也是如此。除了怀旧以外，这里面还有一些游戏是非常有必要补课的，比如说《赛尔达传说》，对于当年只知道动作游戏的国人来说恐怕没几人玩过，赶紧补上吧。



评分:70分

ACT

本刊译名	玛雅历险记 迷失的探险队
游戏原名	Pitfall: The Lost Expedition

发售日 2月20日 | 游戏人数 1人 | 开发厂商 ACTIVISION | 游戏容量 64M



很久没有玩到制作如此优良的动作过关游戏了，可以说本作的风格有点类似于合金弹头系列。主人公所在探险队的飞机失事坠落在原始丛林中，石子可以当作枪械来使用，角色拥有蹲、滚、吊、爬、游泳等等几乎所有动作游戏中的技能，而且无论是人物的动作流畅度还是操作手感都是一流的。游戏的节奏比较快，给人以一种紧张但又不失轻松的感觉。虽然是欧美厂商作品，但本作的关卡背景设计得非常精美，这点是很难得的。另外游戏关卡的种类也很丰富，除了横版动作外还有纵版飞行射击，而且制作的像模像样，可以说本作是04年度除合金弹头和CT特种部队之外最值得玩的动作游戏。



评分:75分

3月份

RPG

本刊译名：洛克人 战斗芯片
游戏原名：Mega Man: Battle Chip Challenge
发售日：3月3日 游戏人数：1人 开发厂商：CAPCOM 游戏容量：64M



这款《战斗芯片》是由大人气的《洛克人EXE》系列分支出来的外传式游戏，和EXE系列不同的是本作不再以剧情为主，而是把战斗这部分单独提出来进行强化，也可以说是EXE的战斗版吧。游戏的故事背景就是参加网络大赛，非常直接。游戏时一上来就开打，所以如果不是EXE系列玩家的话多少会有一点枯燥感或者不适应。本作的画面等方面完全和EXE一样，素质依然极高，游戏的玩点在于芯片的组合和编排，这也是胜负的关键，通过参加比赛赢得奖金购买更高级别的芯片再投入比赛，游戏模式由浅入深，无论是普通玩家还是达人都能找到自己的定位，强烈推荐给EXE玩家。



评分：90分

AVG

本刊译名：侦探学院Q 挑战究级谜题
游戏原名：探偵学园Q 究极トリックに挑め
发售日：3月4日 游戏人数：1-4人 开发厂商：KONAMI 游戏容量：128M



本作是《侦探学院》系列的第二弹，在继承了前作特点的基础上，本作有很多地方都经过了强化。除了画面依旧精美之外，本作进化最明显的部分就是音乐了，人物的语音也非常有气势。与前作相比，本作中“侦探手帐机能”更加便利了，在整个调查过程中接触到的人，任何一点细节都会被自动记录下来，而且推理事件也被图表化了，感觉非常的直观。作为一款侦探类游戏最关键的就是剧本，本作毫无疑问已经达到了一个很高的水平，登场人物大幅增加，犯人反驳系统也是一大亮点，除了剧情模式以外推理模式也很值得一玩。不过这种文字类游戏对玩家的日语水平要求很高，如果不能理解的话就大为失色了。



评分：80分

ACT

本刊译名：双截龙A
游戏原名：ダブルドラゴン 双截龙 Advance
发售日：3月5日 游戏人数：1-2人 开发厂商：ATLUS 游戏容量：32M



国内玩龄十年以上的玩家应该都玩过《双截龙》这款游戏吧，当时在机厅想轮上一把可得排队，FC版当时在国内也拥有极高的人气。这次系列初版得以移植到GBA上实在令人大呼过瘾，说是移植其实有很多地方都是重新制作的，而且新要素非常多，画面和音乐在保留原味的基础上有所进化，必杀技和动作也大幅度追加，就连可用武器的数量都有增加，和GBA版的快打旋风一样，本作的对话部分全部加上了全新绘制的人物头像，更加令人兴奋的是本次在原作的基础又增加了四个全新的关卡，与此同时登场人物也成倍增加，而且游戏模式也异常丰富，其中的万人斩最具挑战性，就算说本作是双截龙续作也未尝不可。



评分：85分

FTG

本刊译名：对决奥特曼
游戏原名：对决！ウルトラヒーロー
发售日：3月5日 游戏人数：1-2人 开发厂商：JORUDAN 游戏容量：64M



相信年龄稍微大一些的玩家都知道奥特曼这位地球保护者。正义的英雄奥特曼这次以格斗游戏的方式进驻GBA，100%的饭斯向游戏，如果不熟悉动画原作的话恐怕都很难看出众角色之间有什么区别，几乎都是一个模子的家伙打来打去，不过如果是饭斯的话就会乐在其中了。本作的英雄们共有30多种必杀技，而且操作起来也比较简单，甚至还有类似于豪鬼瞬狱杀的终极技巧，感觉非常的过瘾。令人意外的是人物动作相当的流畅，没有一丝硬直感，组合技连贯起来甚至有些铁拳的味道，一点都不像是一款恶搞类型的游戏。另外本作还有育成要素，使用自己亲自培养的角色与朋友通信对战也是一大乐趣。



评分：65分

ACT

本刊译名：热血物语EX
游戏原名：ダウンタウン 热血物语EX
发售日：3月5日 游戏人数：1-2人 开发厂商：ATLUS 游戏容量：32M



只要玩龄超过10年的老玩家都不会对热血系列感到陌生吧？在当年动作游戏打国内游戏市场的FC时代，本作给我们留下了无数的快乐回忆。此番的EX版就是以1989年红白机的《热血物语》为蓝本制作的，而且本作绝非毫无诚意的完全复刻：画面音乐人物甚至是必杀技都是经过强化的，可以说已经面目一新了。本作的手感也比较好，完全继承了系列一贯的特点，打击感非常强。游戏的人设比较有特色，无论是我方还是敌方人物动作都是那么的可爱。不过再好也是和FC版本的比较之下，如果和GBA上其它动作游戏对比的话自然就是要幼稚多了，毕竟只是一款怀旧游戏，如果不是老玩家的话最好还是放弃吧，你看不上眼的。



评分：80分

ETC

本刊译名：顽皮宠物
游戏原名：おしゃれワンコ
发售日：3月5日 游戏人数：1人 开发厂商：MTO 游戏容量：64M



饲养宠物是不少人的生活乐趣之一，而饲养电子宠物则是既想养宠物又怕麻烦的人的最好选择。玩家扮演一个三口之家的小孩，游戏一开始可以选择男孩或是女孩，不过起名时不支持汉字。首先带着父母去宠物商店挑选一只小狗，那些品种形态各异的狗狗用超级可爱的眼神盯着你，实在是不知道选哪只好啊，而且还可以给狗起名，性别也可以自定，把狗狗带回家后就要细心的照料了，喂食喂水与爱犬交流以及训犬等等几乎所有现实中养狗的一切都要亲自上手。所以说本作的可玩度与上手性一点都不含糊，而且画面和音乐也很出彩，狗狗的动作非常流畅。强烈把本作推荐给MM或是家中饲养了爱犬的玩家们。



评分：75分

SPG

本刊译名：海贼王棒球
游戏原名：ワンピース ゴーイングベースボール
发售日：3月11日 游戏人数：1-2人 开发厂商：BANDAI 游戏容量：64M



棒球在日本是国民级的运动，而海贼王则是近年来最优秀的动漫之一，二者相结合的产物无论如何都不愁销量吧？更何况即使是作为一款单纯的棒球游戏来看，本作各方面的素质也相当的高。作为一款运动类游戏，本作根据自身的特点对规则作出了相应的调整，把现实棒球比赛中每队的9名球员缩减为7人，可能是没那么多角色可用吧，不过队伍简化并不影响到可玩性，各种战术技巧一个不少，不管是投球或是击球都有各自的绝活，很多地方看了能让人会心一笑。本作还必须根据我方人员的特点编排位置，千万别让一个体力很差的家伙去当投手，把本作推荐给海贼王的饭斯和喜欢棒球运动的玩家们。



评分：85分

ACT

本刊译名：牧场是我家
游戏原名：Disney's Home on the Range
发售日：3月11日 游戏人数：1人 开发厂商：DISNEY 游戏容量：64M



毕竟是动画名厂的作品，本作的画面制作得比较清新，背景音乐是采用美国乡村风格的，也算比较符合老美的口味吧。但作为一款单纯的动作过关类游戏来说，本作如果抛开那些动物明星的话就只能算是非常平庸了。卷轴是横版游戏的关键，虽说本作的运行速度远远不如索尼克，但画面总感觉是摇摇晃晃的，看着头发昏，真没想到2D游戏也能制作到让人昏菜的地步。不过好在除了有点昏以外游戏本身并不算太差，横版纵版关卡交替进行，并不是一路向前就能过关的，有的地方还必须稍微动一动脑筋。总的来说本作只能算是很一般的低龄向游戏吧，没有一定要玩的必要。



评分：65分

SPG

本刊译名 维德汉克斯的反击

游戏原名 Wade Hixton's Counter Punch

发售日 3月15日　游戏人数 1人　开发厂商 Destination Software　游戏容量 64M





这应该是2004年唯一的拳击类游戏了，游戏的整体素质还算中规中矩，没有太多出彩的地方但也不至于让人失望。本作的人设采用了标准的美式卡通风格，纯2D画面看上去还让人感觉比较舒服，至少没有给人以大多数美版游戏的粗糙感，这点是比较值得称道的。在游戏中，玩家要扮演一个拳击手，在游戏中不断的与各种对手比赛，通过慢慢的积累经验最终成长起来，不过并非是控制拳手在整个拳台上移动，而是最原始的打法，双方面对面你一拳我一拳，玩法的确是老套了一点，总的来说操作比较简单，手感还算过的去吧，值得一提的是在双方身体重叠的时候还有半透明效果。

评分:65分

STG

本刊译名 R战机III

游戏原名 R-TYPE III: The Third Lightning

发售日 3月15日　游戏人数 1人　开发厂商 Destination Software　游戏容量 32M





R-TYPE系列应该是GBA上最优秀的横版射击游戏之一了，这次的三代也不例外，虽说本作的画面并不华丽，也许是宇宙空间的缘故吧，游戏画面总感觉黑糊糊的，可以说本作的背景制作稍微有点欠缺，不过背景音乐还是很好地衬托了游戏的气氛。射击游戏最关键的部分还是系统，本作有三种分机可供选择，其攻防能力各有千秋，如何选择就要看玩家的喜爱了，蓄力攻击是本作的一大特色，其中分为一次性攻击和加强弹持续攻击，虽然后者更为实用但恢复期也比较长，这样的设计是为了平衡游戏性吧。不过此类游戏有个共同的特点，就是难度偏大，三条命想通关恐怕要苦练上一个月。

评分:80分

ACT

本刊译名 史酷比2 脱缰的怪物

游戏原名 Scooby Doo 2: Monsters Unleashed

发售日 3月15日　游戏人数 1人　开发厂商 THQ　游戏容量 64M





作为一款充满美式风格的游戏，本作的画面表现力着实一般，整体色彩感觉偏暗，不过这可能也是美版游戏的通病。玩家在游戏中可以轮流操纵多个角色闯关，每个大关分为数个小关，在关底也会有BOSS战，可以说就是标准的传统美式动作游戏。总的来说，本作的关卡设计让人感觉缺乏应有的变化，如果长时间玩的话难免会觉得枯燥。人物的动作还算丰富，横版动作游戏的基本要素都具备了，不过操作起来就比较生硬了，跳跃方面的手感非常别扭，而且攻击手段也很单一，感觉太过于死板，特别是在运动战中简直让人郁闷得不行，如果遇到难缠的敌人就只有干着急的份了。

评分:60分

RAC

本刊译名 极品飞车 保时捷之旅

游戏原名 Need for Speed: Porsche Unleashed

发售日 3月15日　游戏人数 1-4人　开发厂商 Destination Software　游戏容量 32M





GBA上的赛车游戏并不少，但既坚持走3D路线又能够出彩的却并不多见。作为一款3D赛车游戏，本作的整体素质算是同类游戏中等偏上的。既然采用的是3D画面，马赛克现象是肯定存在的，好在并不会太影响到正常游戏，只是遇到比较曲折的赛道就稍微费劲了点，稍不留神难免会直接撞到墙上，偶尔也会出现前方的敌车突然出现在眼前的情况，不过这也只能怪GBA的3D机能太欠缺了，相信大家也有心理准备。其实本作的优点还是挺明显的，赛车游戏最关键的速度和操作感都不错，车辆也比较丰富，视点方面分为车内和追尾，而且车内除了向前的视点之外还有左右两个视点。

评分:80分

SPG

本刊译名 网球王子2004 光荣之金

游戏原名 テニスの王子2004 Glorious Gold

发售日 3月18日　游戏人数 1-4人　开发厂商 KONAMI　游戏容量 256M





《网球王子》的动漫作品04年无论是在日本还是在中国都获得了不少动漫迷的支持，这部拥有不错人气的作品当然要被厂商制作成为游戏来赚钱了。单单作为一款网球游戏来说，本作的水准还是不错的，虽然总体感觉不如某些专业的网球游戏出色，但是游戏中顺畅的操作手感和出色的画面以及颇具魄力的必杀还是能让不少玩家眼前一亮。再加上人物众多的帅哥登场，相信除了不少网球迷会喜欢本作之外，还会吸引不少MM的目光吧。另外，针对动漫FANS特别制作的人物配音更是游戏销量的一大保证。而厂商为了提高游戏的销量，更是使出了近年来常用的双版本制作，看来喜爱本系列的玩家又要破费了。

评分:80分

SPG

本刊译名 网球王子2004 时尚之银

游戏原名 テニスの王子2004 Stylish Silver

发售日 3月18日　游戏人数 1-4人　开发厂商 KONAMI　游戏容量 256M





现在GBA上只要稍微好玩点儿的游戏动不动一出就是两个版本，这次网球王子也是同时推出了金银版，除了登场人物和银版采用女声解说外没有什么太大的区别。作为一款运动类游戏，除了角色拥有超强的人气度外，游戏本身的素质也非常之高，本作启用了超大容量的卡带，游戏画面相当的绚丽，人物的配音不但超多而且忠于原作。虽然游戏的手感还无法与专业网球游戏相比，但人物跑动及挥拍的动作都比较流畅，没有硬直感，必杀技的演出也非常有魄力。获得所有的选手也是本作的乐趣之一，不过想玩齐全部54名角色的话非得买两盘才行了，谁让网王现在的人气度高呢？厂商的赚钱术的确厉害。

评分:80分

TAB

本刊译名 卡片决斗高手2

游戏原名 デュエル・マスターズ2～インビンシブル・アドバンス～

发售日 3月18日　游戏人数 1-2人　开发厂商 TAKARA　游戏容量 128M





在卡片游戏的浪潮席卷全球之后，各厂商纷纷推出此类游戏，本作也是其中一款。也许国内的玩家对本作并不太熟悉，它的对战形式和《游戏王》系列大体类似，故事背景是以一个小学生参加卡片大赛为基础，原作动画中的白马骑士团四大天王也在游戏中登场。作为一款纯对战类的卡片游戏，本作总共拥有500张以上的卡片，在设计上也力图做到标新立异，系统解说也非常的细致，就算是新手也能很快融入到其中，卡片图鉴模式的图解也很简单明了，查找起来十分的便利，另外本作采用猜拳的方式来决定先攻后攻也比较有意思。总的来说本作的整体素质还算中规中矩，喜欢卡片游戏的玩家可以一试。

评分:70分

RAG

本刊译名 人鱼的旋律 活力现场演出开始

游戏原名 マーメイドメロディー ぴちぴちピッチぴちぴちっとライブスタート!

发售日 3月18日　游戏人数 1-4人　开发厂商 KONAMI　游戏容量 256M





KONAMI是制作音乐游戏的专业厂商，其制作过的一批音乐游戏在玩家中有着不错的口碑。本作虽然是由动漫改编的作品，但是其素质很高，收录了众多不错的歌曲和语音。其实这已经是系列的第二作了，画面风格就是标准的文字类少女游戏类型。游戏中的女孩子们都非常的清新可人，而且语音超多，声优的素质又高，实在是令人大呼过瘾。游戏的玩法基本上和DDR差不多，就是看准图标移动的时机准确地按键，节奏感很好，乐曲方面本作较前作追加很多全新的曲子。除了音乐部分之外本作还收录了很多有趣的小游戏，别看玩法都挺简单，但真正玩起来可是很花时间的，强烈把本作推荐给女性玩家。

评分:80分

TAB

本刊译名 游戏王 双六的骰子
游戏原名 游戏王 双六のスゴロク
发售日 3月18日 游戏人数 1-4人 开发厂商 KONAMI 游戏容量 64M



《游戏王》确实堪称是最适合改编成游戏的动画，因为其本身就是一种游戏方式，就像象棋和扑克一样。游戏王系列从GBA初期就先后以纯卡片和RPG的方式多次登场，而这次一改往常首次采用了类似于大富翁的游戏方式，和传统的大富翁一样本作依然是以掷色子的方式在大地图上行走，只不过遇到敌人后是进入卡片战斗画面，如果胜出的话即可拥有土地。虽然说游戏方式变了，但游戏王的精髓并没有改变，那极具战略性的卡片战斗系统无论玩几遍都会有新意，似乎不可能会腻。当然了，像游戏王这种类型的游戏永远只有对战才能发挥游戏性，人与人之间的较量是任何高智能的程序都无法模拟的。



评分：80分

AVG

本刊译名 天才爷爷
游戏原名 おれんす校长わがはいが一番えらいんじゃい!!~
发售日 3月18日 游戏人数 1-2人 开发厂商 KIDS STATION 游戏容量 64M



有动漫就要有游戏，于是每部动漫作品都避不开游戏化。本作是根据曾山一寿先生的人气漫画改编而成的，这次为了抵抗外星人入侵，校长先生再度出击，而且本次的校长先生可拥有27种之多的变身，各种造型都相当的搞怪，特别是那些装扮成女性角色的造型实在令人喷饭。剧情部分基本继承原作搞怪的风格，在游戏中如果选错选项的话就会立即GAME OVER，不过对这种纯日式的搞怪并不对国内玩家的胃口，对于我们来说唯一值得玩的地方只剩下那些小游戏了，其中既有技巧型的西红柿躲避球，又有考验反射神经的拔河和马桶游戏。总的来说如果不是原作饭斯的话最好还是放弃吧，游戏风格太过怪异。



评分：65分

RPG

本刊译名 鼻毛真拳 九极战士恶搞融合
游戏原名 ボボボーボ・ボーボボ 9极战士ギャグ融合
发售日 3月25日 游戏人数 1-2人 开发厂商 HUDSON 游戏容量 128M



《鼻毛真拳》是日本最恶搞的动画片之一，由这部动画改变的游戏也是100%的恶搞风格。本作以TV版动画为蓝本制作，故事方面紧跟原作，在台词等方面较好地保持了原作的风格。本作中登场的人物更是堪称豪华阵容，如果玩家是原作FANS的话就会特别投入，就连官方也承认本作是一款噱头RPG，剧情与对话都是无厘头类型的。不过不要以为本作除了恶搞就一无是处，只要是RPG游戏应有的要素在本作中全部一应俱全，画面方面也是一点都不含糊，拥有包括合体技在内总共超过100种必杀技，其中有很多都原汁原味地再现动画中的经典场面，非常有看头。在玩累了那些大作RPG之后，尝试本作也是一个不错的选择。



评分：75分

ETC

本刊译名 换装天使
游戏原名 魔女っ子クリームちゃんのごっこシリーズ (2) きせかえエンジェル
发售日 3月25日 游戏人数 1人 开发厂商 CultureBrain 游戏容量 64M



人靠衣装马靠鞍，服装对人们尤其是女生的重要性是不需多言的。针对这种心理，本作的出现就是顺理成章的了。主人公是一个洋娃娃般的小魔女，而游戏的目的则是要让小镇上所有愁眉苦脸的人们都绽放笑颜，要做到这一点就要看玩家的技巧了。首先要和镇上的居民们多交谈，以此获知他们到底是因为什么事情而烦恼，通常农夫最担心的是庄稼的长势，而生病的女孩则是心情非常郁闷孤独，在弄清楚问题的根源后再投其所好，最终达到让他们喜笑颜开的目标。游戏中有多种款式的服饰可换，不过这些都是需要购买的，有的价格还不菲哦，本作的小游戏也挺有趣的，不过本作对应的年龄层比较低，多少有些幼稚。



评分：65分

AVG

本刊译名 小朋友的动物园
游戏原名 あかちゃんどうぶつ园~动物のあかちゃん饲育系育成ゲーム!!~
发售日 3月26日 游戏人数 1人 开发厂商 TDK 游戏容量 64M



游戏画面比较清新明亮，女生的人设非常可爱，而男生的造型也很帅气，可以说是一款标准的少女游戏。玩家在游戏中扮演一个小女生，天天和帅哥还有可爱的小狗们打交道，本作的世界观不大，基本上就是家里到动物园或城镇吧，照顾狗狗这个部分是属于养成类的，玩家的爱心可影响到狗狗们的各项数值哦，平时可不能怠慢了它们。除了照顾狗狗以外偶尔还有小游戏可玩，不过都没什么难度可言，毕竟是给女孩子玩的游戏，但这里说的是针对日本MM，国内的怕是难了，因为本作的对话和菜单几乎没有一个汉字，别说是不常玩游戏的MM了，就是达人也要挠头吧。不过，面对这么可爱的小动物，谁能不动心呢?



评分：60分

ETC

本刊译名 莉卡的化妆日记
游戏原名 リカちゃんのおしゃれ日
发售日 3月26日 游戏人数 1-2人 开发厂商 MMV 游戏容量 64M



本作是一款标准的女生向作品，因为游戏的主题就是女孩子喜爱的洋娃娃莉卡，这也是莉卡首次游戏化。游戏画面鲜艳明亮，非常符合女性玩家的审美观。在游戏中，玩家可以体会到学院生活、上街购物、约会或参加约会甚至时装展示会。本作总共拥有80多种服饰以及300多种道具，完全能满足女孩子打扮自己的要求，而且还可以通过努力改变房间的布置，铺上自己喜欢的墙纸或地毯等等，感觉非常的个性化。可以说本作很好地抓住了女性的诸多喜好和天性，并投其所好地在游戏中一一展现出来，给人以满足感和成就感，值得一玩。希望经常改变自己又缺乏足够资金的女生不妨玩玩本作，来体验一下不同的感觉。



评分：70分

FTG

本刊译名 龙珠Z 舞空斗剧
游戏原名 ドラゴンボールZ 舞空斗剧
发售日 3月26日 游戏人数 1-2人 开发厂商 BANPRESTO 游戏容量 128M



本作是04年度GBA上最爽快的格斗游戏之一，玩家也可以把它看作是家用机上武道会系列的衍生作品。虽说本作的操作系统并不算太简单，各种必杀技一应俱全，但不知为什么总感觉是在玩搓招型乱斗游戏，而本作最大卖点就是观赏性极强，动作十分流畅，而且只要随意乱转就能打得非常拉风，非常爽快，就像是原作动画中的经典对决一样。本作的背景音乐及角色的配音更是做到了原汁原味，相当的火爆。本作的缺点也是很明显的，一上手随便玩玩就能获得乐趣，但只要玩上半个小时就会索然无味了，不过这也的确很难两全。游戏单纯爽快，推荐给龙珠饭斯或是格斗游戏苦手的玩家还是非常适合的。



评分：85分

RPG

本刊译名 钢之炼金术师 迷走的轮舞曲
游戏原名 钢の炼金术师 迷走の轮舞曲
发售日 3月26日 游戏人数 1-2人 开发厂商 BANDAI 游戏容量 64M



作为2004年度最火爆的动漫作品，《钢之炼金术师》的游戏化也在意料之中。本作是钢之炼金术师以RPG的形态出现在GBA上的第一作，剧情方面是以原作动画第一话为起点，原作中的大人气角色都有份登场，但也并非完全照办，而是在原作的基础上加入了很多原创的剧情，不至于让游戏缺乏应有的悬念，钢炼饭斯们应该可以满意了。除了剧情方面以老带新外，本作最大的亮点就是卡片系统了，不光是战斗需要使用卡片，剧情中的一些特定的地点也必须使用炼金术合成出相应的材料才能通过，虽然炼成所用的素材N多，但无非就是考玩家的算术而已，很容易理解。无论是不是钢炼饭斯，本作都绝对值得一玩。



评分：85分

PUZ

本刊译名：咕嘟咕嘟天然传阅板 爱神丘比特大作战
游戏原名：ぷくぷく天然かいらんばん－恋のキューピット大作戦
发售日：3月26日　游戏人数：1-2人　开发厂商：MMV　游戏容量：64M



有世界观厚重的游戏大作，就会有轻松活泼的小品，本作就是一款氛围轻松的小品游戏。这是咕嘟咕嘟系列在GBA上的第二作了，本游戏把玩家置身于一个近似童话般的世界，和小猫小狗之类的伙伴们一起玩耍，感觉非常的轻松休闲。与前作相比，这次增加了四个超级可爱的全新角色，而且故事也更加丰富有趣。本作最大的亮点还是那些单纯好玩的小游戏，这次的新版本追加了打雪仗和大合奏等数个全新的小游戏，给人感觉非常有趣。毫无疑问，本作主要是面对低龄层或少女玩家的，也正是因为如此本作极少有汉字出现。对国内玩家来说实在是无法理解游戏的内涵，不过，就算玩玩小游戏也不错吧。



评分：65分

ACT

本刊译名：分裂细胞 明日潘多拉
游戏原名：Splinter Cell:Pandora Tomorrow
发售日：3月27日　游戏人数：1人　开发厂商：UBI SOFT　游戏容量：64M



本作是04年度间谍动作游戏的王者，从一款全3D的游戏转型成传统的2D动作游戏，而且最大限度保留了甚至发扬了原作的精髓，不得不对育碧的技术力刮目相看。作为一款2D平面游戏，本作的画面风格带有浓重的3D味又不失细腻感，人物的动作非常流畅且真实，这的确是很难得的，原作大部分武器和高科技装备都得到了忠实的再现，虽然使用起来要简单的多，而且那种感觉却没有改变，比如夜视镜的画面效果就很到位。动作要素也非常丰富，跳跃、蹲行、侧行、攀爬等等技能一应俱全，有的地方对玩家的操作要求还挺高的，而与敌人对抗则不是本作的主题，这就是标准的间谍游戏。



评分：85分

RAC

本刊译名：数码暴龙赛车
游戏原名：デジモンレーシング
发售日：4月1日　游戏人数：1-4人　开发厂商：BANDAI　游戏容量：64M



单看名字就知道这是一款马里奥赛车式的游戏，这种类型的游戏并不算少，但没有想到本作和马里奥赛车如此的相似。游戏采用的依然是标准的2D画面伪3D赛道，而赛道的类型不说大家也想到，无非就是马里奥的那一套，百变不离其中。手感也是标准的马里奥赛车风格，连发枪的那三盏灯都差不多，赛道上的道具箱也是三只，L键发射R键跳跃。不过话说回来，越接近马里奥就越证明游戏品质有保证不是吗，总比某些三流赛车游戏要好玩的多吧？总的来说，本作虽然不差，但太过中规中矩，缺乏应有的创新是个硬伤，唯一就是怪兽的进化稍微有点特点。喜欢数码暴龙的玩家可以试试本作，应该不会让你失望。



评分：65分

RPG

本刊译名：东京魔人学园 符咒封禄
游戏原名：东京魔人学园 符咒封禄
发售日：4月1日　游戏人数：1-2人　开发厂商：MMV　游戏容量：128M



式神、结界、五行、东京——这就是东京魔人学园系列，这个有着神秘风格的系列又推出了一款新作。与系列的前作相比，本作追加了150张全新的卡片，使得卡片总数达到了500张之多，而且之前的350张卡也是经过重新绘制的，有些卡片的属性还作出了相应的修正，魔人系列的登场人物被全部卡片化。本作的牌场还专门针对GBA屏幕横长的特点做了特殊的设计，按START键可以查看最近的对话内容，就算是错过了对话也没关系。除了高度强化的卡片和对战系统外，本作的影音效果也达到了很高的水准，画面的细腻程度自是不用多说，而且这次的登场人物均有各自的语音台词，背景音乐的素质也很高。



评分：80分

4月份

SLG

本刊译名：可爱小狗2 爱情物语
游戏原名：仔犬といっしょ2～爱情物语～
发售日：4月9日　游戏人数：1人　开发厂商：CultureBrain　游戏容量：64M



本作是一款标准的低龄及少女向游戏，游戏中可以饲养总共6大种类的狗狗，而且都是大人气的犬种哦。本作的游戏方法与实际生活中饲养小狗没有太多的差别，玩家必须给爱犬们喂食，带它们散步，陪它们一起玩，并以此尽情的享受整个暑假。本作无论是人物造型还是狗狗造型都设计得非常可爱，当然了，小狗们才是游戏的主角，如果它们饿了或是闷了想出去玩都会有不同的表现，这时候玩家就要细心的观察，作出正确的选择。千万不能怠慢爱犬哦，而且养不同品种的狗剧情也是不同的，也就是说想要把本作玩通必须反复养各种小狗才行，耐玩度很高。另外这次的9个小游戏也是乐趣十足，非常值得一玩。



评分：65分

ACT

本刊译名：星之卡比 镜之大迷宫
游戏原名：星のカービィ 镜の大迷宫
发售日：4月15日　游戏人数：1-4人　开发厂商：NINTENDO　游戏容量：128M



《星之卡比》系列可以说是GBA上最适合给女生玩的游戏之一了，本作启用了128M的大容量卡带来制作，无论是画面精细程度还是关卡的丰富程度上较前作都有大幅提升。本作最有意思的设定就是“手机呼叫”了，卡比在危机时刻可以拿出手机一个电话喊来一群弟兄对敌人一阵痛打，其乱斗场面实在叫人忍俊不禁，更令国内玩家不由联想到香港动作片，不过这可是有次数限制的，电量只能坚持打出三个电话而已。除此之外，小卡比的新技能也大幅追加，如果是系列的老玩家就能明显感觉到，复制敌人的招数依然是游戏的玩点，另外本作中收录的几个小游戏也是一如既往的好玩，实为04年度必玩游戏。



评分：95分

ACT

本刊译名：蜡笔小新 呼风唤雨电影大冒险
游戏原名：クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶシネマランドの大冒険
发售日：4月16日　游戏人数：1人　开发厂商：BANPRESTO　游戏容量：128M



喜欢日本动漫的朋友应该不会对那个长着土豆脑袋的调皮大魔王新之助感到陌生吧？本作是以《蜡笔小新》诞生以来上映的11部剧场版电影为蓝本制作的，也就是一部电影一关吧，如果你是小新的忠实FANS，应该每一关都会有亲切感吧。本作的卖点除了角色和电影的魅力外，超强的游戏性和手感才是关键，其中最有玩头就是变身系统了，不同的服装可以把小新变成各种形态，其中还有动感超人装哦，变身后的操作方法和必杀技也完全不同，技巧要求不低，而且小新的动作非常流畅，也特别的搞笑。另外本作可是小新一家人齐上阵，广治美伢还有小白都会出来助阵，想要顺利通关就必须善用每人的特技。



评分：80分

ARPG

本刊译名：光明之魂2
游戏原名：Shining Soul Ⅱ
发售日：4月20日　游戏人数：1-4人　开发厂商：ATLUS(代理)　游戏容量：128M



这次的二代比较前作有了很大的进化，首先卡带的容量就从64M到128M整整翻了一倍，画面方面的确感觉有所增强，而且登场职业也从前作的4种增加到8种，也就是说本作至少玩上8遍都不成问题，耐玩度翻倍，关卡方面也明显比前作要丰富了许多，有的地方设计颇为巧妙，为了得到一个可见不可及的宝物都能让人研究半天，游戏中的隐藏要素也是异常的丰富，可玩度很高。不过本作的缺点依然明显，敌人的种类无法让人满意，就连怪物图鉴也居然把同种类不同颜色的怪物分开计算，感觉是在凑数。其实本作对国内玩家来说已经是老游戏了，这次的美版基本上可以无视。



评分：85分

RAC

本刊译名：变速齿轮 公路旅行
游戏原名：Road Trip: Shifting Gears
发售日：4月21日 | 游戏人数：1-4人 | 开发厂商：CONSPIRACY | 游戏容量：32M



04年的赛车游戏出了不少，但卡通风格的却很少，本作就是一款标准的日式卡通赛车游戏，是由03年TAKARA公司制作发售的，这次是重新包装发售的美版。游戏画面是纯2D的，加上又是卡通风格，虽然技术是落后了点但看上去就是舒服，至少比那些走在技术前沿的3D赛车游戏要实际一点，不过音效就不怎么样了，显然不是真实赛车所拥有的引擎声音，不过本作的风格并不是追求真实效果，大家也就不用那么较真了。车辆方面还比较丰富，除了一般的赛车外还有救火车等专业车辆登场，不过本作的速度感就不太强了，爽快度比较欠缺。虽然本作算不上什么大作，但是还值得尝试一下。



评分：60分

SPG

本刊译名：西林足球 怪物篇
游戏原名：シレン・モンスターズ ネットサル
发售日：4月22日 | 游戏人数：1-4人 | 开发厂商：CHUNSOFT | 游戏容量：128M



在04年中似乎怪物特别活跃，这不是，就连久违了的西林系列中的怪物们也不甘寂寞地跑到GBA上来了。可以说本作就是卡通版的创造球会加实况足球，游戏分为育成模式和对战模式，其中育成部分和创造球会十分相似，玩家扮演的是一支球队的监督，冠名、队服、队标等等全由玩家决定，甚至还有秘书这个设定，完成组队后把整支队伍拉到海外去训练10个月，全力夺取象征着最高荣誉的银杯。另外本作还有道具一说，旅行商人不时会来到基地中推销产品，如果玩家希望队员有个好状态可不能吝啬这点钱。不过本作的实战部分就和实况足球差的太远了，伪3D的画面总让人找不着北，其实还不如别把控制权交给玩家。



评分：80分

SPG

本刊译名：马里奥高尔夫
游戏原名：マリオゴルフ GBAツアー
发售日：4月22日 | 游戏人数：1-4人 | 开发厂商：NINTENDO | 游戏容量：128M



本作是由《黄金太阳》的开发小组制作出来的，不仔细看还以为该系列出新作了呢，游戏的风格几乎就是以《黄金太阳》的模式来制作的。无论是画面还是角色在地图上的造型或是对话框的设计，都和黄太如出一辙，换而言之本作的画面非常精良，整体素质相当的高。作为一款运动类的游戏本作融入了大量RPG要素，玩起来有一种完全区别于同类游戏的感觉，系统非常值得研究，本作的球场很丰富，各种类型的地形一应俱全，风力和地形等打高尔夫球的要素都表现出来了。值得一提的是本作还可以与GC版通信联机，而且所有的隐藏角色都要靠联机才能获得，现在这种互动玩法已经成为任天堂游戏的惯例了。



评分：90分

AVG

本刊译名：小樱与卡片朋友
游戏原名：カードキャプターさくら －さくらカード编－ ～さくらとカードとおともだち～
发售日：4月23日 | 游戏人数：1人 | 开发厂商：MTO | 游戏容量：128M



随着《魔卡少女樱》的动漫在国内的迅速流行，超级可爱的小樱现在已经是明星级的人物了，以她为主角的游戏自然也要及时推出。本作的开场动画素质非常之高，可惜就是没配上主题歌，否则就完美了。游戏画面完全是原作的水准，作为一款文字类游戏，本作的玩法非常的简单明了，语音也比较多，比较符合女生的口味，剧情方面则是以原创为主，而且还要有分支剧情的设计。虽说本作的可玩性并不强，但还是有一些令人眼前一亮的东西，比如说剧情中穿插的一些接糖果之类的小游戏，虽然通常只需要按一个键就能完成，但给人感觉非常的有新意，至少对日语苦手的玩家来说不至于郁闷到"看"完游戏。



评分：70分

ACT

本刊译名：洛克人ZERO3
游戏原名：ロックマンZERO3
发售日：4月23日 | 游戏人数：1人 | 开发厂商：CAPCOM | 游戏容量：64M



作为GBA上原创的动作类洛克人游戏，本系列一贯以高难度的关卡设定和精良的手感著称。本作无论是在画面上还是在游戏性上都可以说是炉火纯青，整体素质令人非常满意。主人公ZERO这次各方面的能力都得以大幅强化，而且武器装备的种类和数量也达到了系列之最，光把所有的道具和必杀技收齐并练熟都不是一件很容易的事。一般来说，会去玩ZERO系列的都是动作达人，而本作的精髓也就在于如何获得最高评价，甚至是零伤害度通关等挑战，怎样合理的使用连续技是必须研究的课题，这里边的东西实在是有够深厚。不敢说本作是04年度GBA上最好的动作游戏，但难度最高应该还是数得上的。



评分：90分

AVG

本刊译名：欢迎来到咖啡屋3.3
游戏原名：PIA キャロットへようこそ!!3.3
发售日：4月23日 | 游戏人数：1人 | 开发厂商：NEC | 游戏容量：64M



厂商给本作的定位是夏之恋物语，本作的故事发生在距离三代一年之后的夏季，由玩家扮演主人公来到Pia餐厅的4号店工作，在此期间与店里的几位性格各异的MM之间发生各种故事。炎热的夏日里，在清凉的咖啡屋中和几位MM谈情说爱，有哪个男生不向往呢？本作的画面素质继承了系列一惯的风格，相当的细致，MM还是那么的养眼，背景音乐甚至能听出一丝日剧的味道来，毕竟是恋爱游戏。玩这类型的游戏最怕就是语言不通，好在本作的汉字还是挺多的，而且还支持中文名字输入，只要是稍微有点日语基础应该能理解部分内容。总的来说本作在同类游戏中还是非常不错的，喜欢恋爱游戏的玩家可以一试。



评分：75分

AVG

本刊译名：宇宙的星路
游戏原名：宇宙のステルヴィア
发售日：4月23日 | 游戏人数：1人 | 开发厂商：KINGRECORDS | 游戏容量：64M



不知是不是因为现在只要是机器人加美少女的动漫组合就不会亏本的缘故，本作就采用了这种组合。游戏故事背景设定在未来地球遭受磁放射破坏之后，主人公是一名刚进入宇宙学院的教官，每天和学校专门指派给他的问题学生打交道。在自由时间里可以去到学校的各个场所，特定的时间在特定的场所会触发各种事件，而固定的教学课也是比较有趣的，坐在下面学生是会提问的，如果答不上来或是无意得罪了她们都会降低好感度，被讥笑的感觉可不好受。其实本作很多地方和樱大战很相似，同样是玩家扮演的男性管理人和众美女队员之间发生的故事，游戏各方面的素质比较高，人设也不错，如果加上语音就完美了。



评分：75分

FPS

本刊译名：英雄萨姆 Advance
游戏原名：Serious Sam Advance
发售日：4月24日 | 游戏人数：1-4人 | 开发厂商：Global Star Software | 游戏容量：64M



不得不承认GBA的机能是完全无法胜任3D游戏的，特别是第一人称射击游戏，如果要硬着头皮来个全3D结果不堪设想。本作的画面几乎全由马赛克组成，除了能够看清自己那只持武器的手以外，几乎分辨不了看到的任何东西，更不用说是敌人了，远远看去就是一块黑黑的马赛克，非要走得很近了才能确定是敌人，而且只是从轮廓上辨认而已，对方长什么样子是别想看清楚的，甚至看不出对方长了脸没有。更加让人忍受不了的是本作毫无操作感可言，根本无须瞄准，只要对着敌人的方向一阵乱射，就可以看到前面站着的马赛克变成了一堆躺着的马赛克了，一点都不夸张。实在是找不到玩这款游戏的理由。



评分：30分

SPG

本刊译名：大满贯保龄球2
游戏原名：Ten Pin Alley 2
发售日：4月26日　游戏人数：1-2人　开发厂商：XS Games　游戏容量：32M



保龄球这项运动在全世界有很高的人气，推出游戏自然是理所应当的。本作应该是2004年唯一的保龄球游戏了，游戏整体感觉不够大气，总有些廉价游戏的味道。游戏画面和人设都是标准的美式风格，只能说是平淡无奇。特别人设更是毫无美感可言，男的不帅女的不靓，感觉有点类似于美式讽刺漫画的画风。游戏系统比较简单，操作起来并不难，无非就是力度和旋转的控制，模式也不太丰富，音乐方面单调了一些，不过音效还是处理得不错的，保龄球滚动和击中的声音都接近于真实，估计是厂商专门从真实保龄球馆中采集的。如果你是一个保龄球爱好者，不妨在掌机上体会一下全中的感觉。



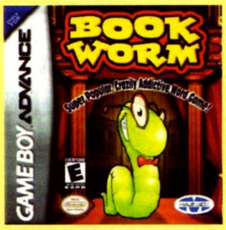
评分：55分

PUZ

本刊译名：书虫
游戏原名：Bookworm
发售日：4月28日　游戏人数：1-2人　开发厂商：Majesco Sales Inc　游戏容量：32M



这是一款再标准不过的益智游戏了，用国人的老话说就是寓教于乐吧，特别是对提高英语水平是有帮助的。游戏玩法就是用24个英文字母组合出单词，但本作并不是传统的下落方块式，而是在版面里堆满了字母，玩家不能调整字母的位置，组合单词也必须是用线相连才行，并按照单词的复杂程度来评分，单词消除后上方的字母会自动下落填满版面，所以在组合的时候也要考虑到消除之后的情况，战略性还是挺高的。本作可以说是创意和学习性都有了，唯一的缺点应该是游戏实在是太小了点，就算是放在手机上也应该能完美运行。适合工作或生活节奏比较快的玩家没事的时候调剂一下。



评分：60分

AVG

本刊译名：零点行动SP
游戏原名：ZERO ONE SP
发售日：4月29日　游戏人数：1人　开发厂商：FUUKI　游戏容量：128M



《零点行动》是近年GBA平台上异军突起的一款原创文字推理类AVG，游戏的前作在2003年5月发售后获得了不少玩家的一致好评。时隔一年后，游戏的续作终于登场了。本作的画面继承了FUUKI公司文字AVG一贯的高水准，游戏的剧本是非常优秀的，悬疑很多可谓峰回路转。与《逆转裁判》注重真实推理不同的是本作带有浓重的科幻色彩，这也是本作最大的亮点之一。除此之外，本作还融入了各种要素，剧情中穿插的小游戏也比较有意思。不过此类游戏对国内玩家来说最大的问题就是语言障碍，如果无法理解内涵游戏就大打折扣了。除去这个障碍不算的话，本作的精彩程度绝对不在逆转系列之下。



评分：85分

ACT

本刊译名：喷饭眼镜君
游戏原名：ピューと吹く！ジャガー ビョ～と出る！メガネくん
发售日：4月29日　游戏人数：1-2人　开发厂商：KONAMI　游戏容量：64M



周刊少年连载的人气漫画《眼镜君》终于游戏化了，而且意外的好玩。虽说游戏中人物的线条非常的简单，画面也只是一般，可以说就是豪华点的8位机游戏，不过游戏的操作手感却非常好。游戏时，人物动作相当的流畅，必杀技也很连贯，没有一点硬直感。本作中关卡的设计也比较丰富，可以说是将现代与古代相结合而成的。值得一提的是主人公的装束甚至有点超级忍中秀真的味道，长长的围巾随风飘扬，让人觉得COSPALY得相当神似，令人忍俊不禁，一款小品级的动作游戏能作到这个程度实属难得。另外本作一大噱头就是采用了特殊的技术，如果戴了专门的眼镜可以体验到特殊的视觉效果。



评分：75分

ACT

本刊译名：米老鼠的口袋乐园
游戏原名：ミッキーのポケットリゾート
发售日：4月29日　游戏人数：1-4人　开发厂商：TOMY　游戏容量：128M



迪斯尼公司的人物在我国应该说是人人皆知，以其人物为主角的游戏也受到一定的好评。本作和以往传统的米老鼠游戏有很大的不同，虽然动作性还是少不了的，但在本作中所占的份额已经减少了很多，相对这次在剧情方面的力度稍大，不过国内玩家恐怕是理解不了，因为一个汉字也没有，毕竟是有些低幼向的游戏。动作部分就不用多说了，无非就是跳呀踩啊砸啊什么的，玩过马里奥的人都知道，本作的玩点是在对战上，一共有四个可以让四人同时玩的小游戏，别看是小游戏其实一点也不含糊，其中大富翁是最耐玩的了，主要是比较费时间吧，而最具挑战性的还是气球大战，这个大家应该很熟悉了。



评分：75分

ACT

本刊译名：火影忍者 最强忍者大集结2
游戏原名：NARUTO－ナルト－最强忍者 大结集2
发售日：4月29日　游戏人数：1-4人　开发厂商：TOMY　游戏容量：64M



由大人气同名动漫改编而成的《火影忍者》在GBA平台上再度登场了！本作基本上继承了前作的风格，依然是以格斗加动作的形式展现火影的魅力，可以看的出画面比前作精细了许多，特别是高速突进的效果还是很到位的，有点索尼克的感觉，而且关卡的设计上显然也是经过了深思熟虑的，并不是一味的拼杀，有的地方需要达到特定的条件才行。不过本系列的缺点依然没有得到太大的改观，首先手感还是稍微生硬了点，技巧方面也稍微单调了一些，好在必杀忍术的表演还算华丽，4人联机时的卷物争夺战也比较有意思。总的来说本作只能算是一款饭斯向的作品吧，游戏本身的素质只能算中规中矩。



评分：70分

STG

本刊译名：钢铁帝国
游戏原名：钢铁帝国from HOT・B
发售日：4月30日　游戏人数：1人　开发厂商：STARFISH　游戏容量：32M



本作是GBA上世界观最深厚的飞机射击游戏之一，游戏背景不是1945那样的二战题材，也有区别于宇宙巡航机的纯未来风格，而是设定在空想科学时代，初级飞行器、蒸气火车、钢铁般的城市，有点FF6的味道。游戏画面的色彩比较饱满，素质挺高的，只是背景音乐稍微有点单调，不过好在射击的音效还不错，本作有飞行器和飞空艇两架机型可选，性能上的区别不算太大，除了普通攻击外就是传统的放宝了，最大的特色就是可以控制向前后射击。本作采用的是生命值的设计，换算过来就等于有很多条命了，但游戏难度却并不太低，画面中大型飞机很多而且非常的混乱，加上色彩眩目，想不中枪都难。



评分：75分

ACT

本刊译名：怪物史莱克2
游戏原名：Shrek 2
发售日：5月4日　游戏人数：1人　开发厂商：Activision　游戏容量：64M



随着电影的热播，《怪物史莱克2》的相关游戏也相继登场了。本作以纯动作游戏的形式制作，画面在不失美式风格的基础上更加东方化，无论是色彩还是细腻程度都达到了比较高的水准。这次在游戏中不再是史瑞克一个人冒险了，在电影中戏份很足的那只驴子成了本作的一大亮点，很多关卡也是由它和史瑞克合作完成的，游戏中史瑞克的优势是搬运，但攻击力和跳跃力就远远不及驴子，所以有很多地方需要先切换操作驴子去把弹跳器或小精灵送过来再让史瑞克上，敌人也多以驴子上前应战，也可以同时操作两人前进。游戏系统非常合理好用，游戏性超高，实为04年度必玩之作。



评分：80分

5月份

ACT 迪斯尼麻辣女孩

本刊译名：迪斯尼麻辣女孩
游戏原名：Disney's Kim Possible 2: Drakken's Demise
发售日：5月4日 游戏人数：1人 开发厂商：DISNEY 游戏容量：64M



这款以女孩为主角的动作游戏很强，不禁让人对厂商的制作力大为感叹，主人公的样子长得有点像花木兰，也许迪斯尼的女孩形象都有点类似吧，不过身手可一点都不比花木兰差哦，简直就是卡通版的劳拉。

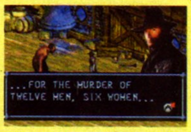


钩爬器这些特工级道具一应俱全，又带点分裂细胞的意思，花哨的连续技、攀爬、悬吊、每一个动作都是表演性质的，人物动作相当的流畅，而且操作性一流。本作的主题并不是放在和敌人的缠斗上，而是如何巧妙的利用各种道具和操作在关卡中自如地穿梭，那种感觉实在太棒了。如此优良的手感再配上迪斯尼专业级别的卡通画面，简直完美无缺了，这样的作品无论如何应该试一试。

评分:75分

ACT 凡·海尔辛

本刊译名：凡·海尔辛
游戏原名：Van Helsing
发售日：5月6日 游戏人数：1人 开发厂商：Universal Interactive 游戏容量：64M



本作是由知名魔幻电影改编的游戏，PS2版是一款模仿《恶魔猎人》的作品，而本作也可以看作是《恶魔猎人》的平面版吧。厂商在画面上追求的是真实风格，人物制作得非常到位，虽然锯齿现象比较严重但动作性完全保留下来了，



非常的真实且流畅，特别是主人公在变枪的时候酷似《恶魔猎人》中的但丁。不过手感就稍微生硬了一点，跳跃设计得比较失败，腾空后就难以控制了，如果在移动中开枪还会自动向前跑几步，在周旋战中比较难操作。本作的敌人AI不高，别看都一群一群的出现，只要站在远处用枪打就是了，而且能打出爽快感的地方也并不多，总感觉没有高潮似的，毕竟不是恶魔猎人啊。

评分:80分

AVG 机动战士高达SEED 友情与战场

本刊译名：机动战士高达SEED 友情与战场
游戏原名：机动战士ガンダムSEED 友と君と战场で
发售日：5月13日 游戏人数：1人 开发厂商：BANDAI 游戏容量：64M



高达系列在国内拥有一大批的拥护者，每一作都会得到大力支持，而且几乎每作也都拥有不错的素质，本作自然也不例外。此作剧情方面更是囊括了《机动战士高达SEED》TV版全部50话的内容，而且通过选择还能进入隐藏剧情SEED外传部分，SEED FANS应该大满足了吧。这次还加大了动作要素成分，与以往的纯战棋形式区分开来，



就相当于以动作游戏的形式直接控制机体在地图上与敌人战斗，但近身攻击的话还是会切换到传统的战斗画面中，特写画面依然非常华丽，而且机体控制起来也非常的顺手，射击、加速、转身没有一丝不适感，甚至比有些素质一般的动作过关游戏还要流畅，手感意外的好。

评分:90分

ETC FC迷你游戏系列 第二弹

本刊译名：FC迷你游戏系列 第二弹
游戏原名：ファミコンミニ第二弹
发售日：5月21日 游戏人数：1人 开发厂商：NINTENDO 游戏容量：32M



任天堂的FC迷你游戏系列一面市就制造了近似哄抢的商业效应，这恐怕连老任自己都没有预计到。赚钱的项目当然要趁热打铁，时隔三个月后任天堂的FC怀旧系列第二弹就登场了。这次的10款游戏是由玩家投票产生的：《马里奥兄弟》、《接龙》、《气球大战》、《拆屋工》、《马里奥医生》、《叮当》、《高桥名人的冒险岛》、



《魔界村》、《兵蜂》和《伍佑卫门》。其中的《冒险岛》和《魔界村》这两款游戏就算是在现在，其难度也是极为变态的，而马里奥医生更是玩一百年都不会被遗忘的超级经典，那几段叮叮铛铛的配乐更是百听不厌，更重要的是现在众多FC上的老游戏可以在掌机上轻松的玩了。

评分:70分

ACT 热血物语EX

本刊译名：热血物语EX
游戏原名：River City Ransom EX
发售日：5月24日 游戏人数：1-2人 开发厂商：ATLUS 游戏容量：32M



只要玩龄超过10年的老玩家都不会对热血系列感到陌生吧，在当年动作游戏打天下的FC时代，本作给我们留下了无数的快乐回忆。此番的EX版就是以1989年红白机的热血物语为蓝本制作的，而且本作绝非毫无诚意的完全复刻之作，



画面音乐人物甚至是必杀技都是经过强化的，可以说已经面目一新了。本作的手感也很强，完全继承了系列一贯的特点，打击感非常特别，无论是我方人物还是敌方人物的动作都显得那么的可爱。不过再好也是和FC版本的比较之下，如果和GBA上其他动作游戏对比的话自然就要幼稚多了，毕竟只是一款怀旧游戏，如果不是老玩家的话最好还是放弃吧，你可能看不上眼的。

评分:80分

ACT 马里奥对大金刚

本刊译名：马里奥对大金刚
游戏原名：Mario vs. Donkey Kong
发售日：5月24日 游戏人数：1人 开发厂商：NINTENDO 游戏容量：128M



本作聚集了任天堂旗下两大超人气角色，此次也是马里奥与大金刚在红白机时代合作后又一次走到一起。身为玩具制造商的马里奥要突破大金刚设下的重重关卡夺回被抢走的玩具，游戏分为若干大关，大致上是取钥匙开门、引导玩具箱、BOSS战的流程，



游戏的场景并不大而且任务也很直观，看似简单但其中蕴藏着很多的变数。这里有你所熟悉的铁锤和金刚绳索，也有全新的要素，游戏虽然没有难度选择的设定，其实难易度全由玩家掌控，但如果想获得星级评价就要付出数倍的努力了，如何找到最捷径的过关路线，如何用最短的时间获取最高的分数，这都是要深入研究的，也是本作的乐趣所在。

评分:90分

TAB 终极卡片游戏

本刊译名：终极卡片游戏
游戏原名：Ultimate Card Games
发售日：5月25日 游戏人数：1-4人 开发厂商：Telegames 游戏容量：32M



正如游戏名称所言，本作绝对不愧于终极二字，因为你在本作中可以找到世界上几乎所有扑克纸牌的玩法，无论是赌博类的21点，还是竞赛类的桥牌，甚至是休闲类的空当接龙都一应俱全，可以说只有你不



会玩的、没见过的纸牌游戏，没有本作所欠缺的纸牌游戏，简直是达到了完美的地步了，真可谓一部扑克纸牌的百科全书。有意思的是本作还支持创造角色，而且可编辑模式还挺丰富的，都快赶上模拟人生了。不过游戏的缺陷也很明显的，既没有精美的画面也没有漂亮的人设，操作界面也比较生硬，而且本作也和传统的美式游戏一样缺乏内涵，一上来就是直接进入主题，未免有点太简陋了。

评分:75分

ACT 茶茶丸Jr 传承记

本刊译名：茶茶丸Jr 传承记
游戏原名：じゃじゃ丸Jr.传承记
发售日：5月27日 游戏人数：1人 开发厂商：JALECO 游戏容量：32M



超级经典的茶茶丸系列在GBA上复活了，本作超级经典的茶茶丸系列终于在GBA上复活了，本作如果按照唱片业的说法就是新歌加精选，除了全新的游戏外还收录了茶茶丸系列历年的作品，其中最让人怀念就属红白机时代的忍者茶茶丸了，你会发现当年的设定今天也还在沿用。这次新作依然是复古风格，并没有什么华丽的特效，无论



是画面还是角色给人感觉就是朴实无华，以今天的眼光来看甚至是有些简陋，茶茶丸的装束倒是有点圣诞老人的味道，非常可爱，还有那些万年不变的女鬼和飘浮的气球，实在是太经典了。本作的操作感也是挺不错的，能体会到一种纯粹的动作性，不过必须提醒大家的是：本作仅供怀旧。

评分:75分

ACT 本刊译名 银河战士 零点任务

游戏原名 メトロイド ゼロミッション

发售日 5月27日 游戏人数 1-2人 开发厂商 NINTENDO 游戏容量 64M



作为任天堂的看家游戏之一，该系列作为任天堂的看家游戏之一，超高游戏性已经无须多说了，在GC上作为一款FPS游戏效果一流，而在GBA上则恢复到传统的2D动作上，可谓是各具特点吧。这已经是银河战士二度在GBA上登场了，与前作一样此作受到了玩家的一致好评，本作的画面和音乐都继承了系列的高素质，BOSS的设计也是各有特色，而且任天堂动作游戏的操作感也是有保证的。往往玩到最后就不是以通关为目的了，深入研究以及各种变态打法层出不穷，比如说最低收集完成度等等，甚至任天堂官方还特地开设过最速通关有奖大赛，不过我相信国内也有很强的达人，只可惜我们并没有条件参赛罢了。



评分：95分

TAB 本刊译名 卡片决斗高手 永恒传说

游戏原名 Duel Masters: Sempai Legends

发售日 6月2日 游戏人数 1-2人 开发厂商 ATIRI 游戏容量 64M



本作是一款美式风格的卡片游戏，游戏背景制作得比较精良，不过人设就稍微幼稚了一点，没有日式风格的那种细腻感，而且人物的制作也粗糙了一些，总感觉和精美的场景不太合拍。玩家在游戏中扮演一个普通家庭的孩子，而他身边的朋友们都是卡片游戏的爱好者，平时可以随意找他们过招，本作的故事剧情从主人公的卡片被盗贼偷走开始。游戏的玩法大体和游戏王差不多，但在系统方面本系列也有自己独特的地方，除了操作界面是传统桌面式以外，战斗则是战棋游戏类型的，怪兽之间的对决则会有类似于火炎纹章式的战斗特写画面，感觉比较有气势。而且各卡间的属性相克也很有特点。



评分：80分

ACT 本刊译名 古惑狼ADVANCE 欢乐朋友大作战

游戏原名 Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage

发售日 6月2日 游戏人数 1人 开发厂商 Vivendi Universal 游戏容量 128M



以古惑狼为主题的游戏有很多，本作仍然是ACT类型，画面仍然是采用伪3D的，画面算不上精细，但这个系列的游戏就是这种画面，也就不必挑剔太多了。操作性是古惑狼的强项，奔跑的动作非常流畅，而且那种经典的感觉和家用机无太大差别，不过攻击方法依然不多，游戏的重点在于关卡的设计，小游戏关卡是需要达到特定的条件才能进入的，而且设计的十分巧妙，游戏性超高，可以说是本作的一大卖点，比如那个骑狸猫的关卡速度感就很强，可以说接近于索尼克的效果了，就是背景不太华丽。虽然本作的难度不算太高，但每次OVER了都要从头来过实在是有些恼人。



评分：85分

ACT 本刊译名 小龙斯派罗ADVANCE 欢乐朋友大作战

游戏原名 Spyro Orange: The Cortex Conspiracy

发售日 6月2日 游戏人数 1人 开发厂商 Vivendi Universal Games 游戏容量 128M



本作和《古惑狼 欢乐朋友大作战》是同一天发售的，可以说是《古惑狼 欢乐朋友大作战》的姐妹篇，无论是游戏画面的表现还是游戏系统都极为相似，不过本作可不是纯骗钱的作品，小龙斯派罗有自己的特色：相对于古惑狼，小龙斯派罗更加卡通、更为可爱，而敌人也十分配合工作，被小龙的火喷成黑碳的样子实在是让人忍俊不禁。本作和古惑狼相比更着重小游戏方面的造诣，不过游戏整体难度则要稍稍低于古惑狼，卡片商店是本作的特色之一，有的卡还不是有钱就能买到的，必须通过轮盘赌来赢取，转到了归你，没转到就得付钱，想要收集到所有的卡片可得花不少心思。



评分：85分

RPG 本刊译名 哈利波特与阿兹卡班的囚徒

游戏原名 Harry potter and the prisoner of azkaban

发售日 6月2日 游戏人数 1人 开发厂商 EA 游戏容量 128M



本作一改以往美式动作冒险游戏的形式，以纯日式RPG的风格出现在玩家面前。如果要说借鉴的话，那么本作毫无疑问是模仿了黄金太阳，遇敌进入战斗画面时的旋转效果和那种伪3D的战斗场景，都会令人联想到黄金太阳系列。不过这次也并非单纯的借鉴，本作有很多值得称道的地方，比如说可见式遇敌方式就很贴心，不会因为过多的遇敌而烦心，看来厂商也知道玩家都厌烦了踩地雷，而且本作也绝非随随便便就能通关的RPG，迷宫设计得很巧妙，其中的解谜成分比较重，有些地方必须合理利用每个人的地图特技才行，甚至连解谜都有经验值，另外本作分支剧情的设计也比较令人满意。

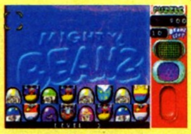


评分：85分

PUZ 本刊译名 豆仔口袋方块

游戏原名 Mighty Beanz Pocket Puzzles

发售日 6月2日 游戏人数 1-2人 开发厂商 Majesco 游戏容量 128M



方块类游戏是最容易制作又最难制作的，简单之处在于画面方面基本上不需要投资，制作成本非常低，只要销量不至于惨败基本上都是赚钱的项目，难点在于一款方块游戏最关键的就是能否有高人一筹的好创意。可以说本作基本上已经达到了与众不同的效果，虽然画面只是平淡无奇、没有过人之处，就算在手机上也能轻松运行，但玩法却比较新颖，方块下落是肯定的，不过并不是传统的控制方块落点，而是控制已经存在的那些方块，每种方块都分为上下两截，必须为头部找到相应的身体才能消除。不过本作的模式不太丰富，感觉不够大气，很容易玩腻，如果能和魔法气泡那样更深厚一点就好了。



评分：75分

ETC 本刊译名 经典NES系列

游戏原名 Classic NES Series

发售日 6月7日 游戏人数 1人 开发厂商 NINTENDO 游戏容量 32M



自FC迷你系列在日本获得巨大成功后，美国任天堂也不失时机地推出了经典NES系列。为了迎合美国玩家的口味，这次只有8款游戏入选，它们分别是：《大金刚》、《雪人兄弟》、《吃豆》、《超级马里奥》、《铁板阵》、《炸弹人》、《越野摩托》和《萨尔达传说》。与日本发售的FC系列第一弹的10部作品相比，本次缺少了《猫和老鼠》与《星际战士》两款游戏。这些超级经典的游戏就算是再过20年也值得一玩，不过这次的美版只是单纯地减少2款游戏的方式让人感觉制作厂商有点缺乏诚意，如果是把其中的几款游戏换成其他的游戏完全与日版区分开来或许会更好。尽管如此，这丝毫不影响评分，毕竟经典的还是经典。



评分：70分

ACT 本刊译名 索尼克ADVANCE3

游戏原名 Sonic Advance 3

发售日 6月7日 游戏人数 1-4人 开发厂商 SEGA 游戏容量 128M



索尼克系列是世嘉的招牌游戏，繁复的背景与刺猬的高速移动结合起来简直完美无缺，速度感绝妙。本作已经是索尼克系列在GBA上的第3作了，虽然每作都看不出很大的区别来，但都能感觉到游戏画面上的提升，由此可以说本作是系列画面最强的一作，特别是水中的关卡效果堪称一绝，就算是和公认的GBA大作黄金太阳放在一起也丝毫不逊色，这85分至少有80分是给游戏画面了。为了增加游戏的可玩性，本作还特地追加了一些同伴给刺猬陪跑，也算是对玩家的一种体贴吧。但无论如何请记住本作是用来拉风的，不是拿来研究的，如果你想体会更深层次的东西还是去玩马里奥吧。



评分：85分

ACT 剑齿虎

本刊译名 剑齿虎
游戏原名 Sabre Wulf
发售日 6月9日 游戏人数 1人 开发厂商 THQ 游戏容量 64M





这是一款带有浓重RPG风味的动作游戏，其实游戏本身的玩法非常普通，无非就是进入场景中走到关底偷取东西然后逃跑，所有的变化尽在这个框架里，多少有些单调。如果只是这样的话就完蛋了，好在本作中还融入了剧情和城镇等RPG要素，玩家扮演一个冒险家为人们夺回被抢走的物品，可以与城镇中的每个居民对话，剧情也需要自己去触发，包括商店、酒馆、图书馆等等场所都可以自由出入。商店是本作的一大特色，通关过程中一些必备的召唤兽都可以在这里进行买卖，而召唤兽的作用就类似于弹跳床、空中浮板、炸弹等道具，在图书馆里可以查阅召唤兽和敌人的资料，非常方便。

评分：65分

ACT 马里奥对大金刚

本刊译名 马里奥对大金刚
游戏原名 マリオvs.ドンキーコング
发售日 6月10日 游戏人数 1人 开发厂商 NINTENDO 游戏容量 128M





本作是《马里奥对大金刚》美版发售后对应日本地区所推出的同名作品。此游戏聚集了任天堂旗下两大超人气角色——马里奥与大金刚共同演绎了一场斗智斗勇的比赛。身为玩具制造商的马里奥要突破大金刚设下的重重机关并夺回他被抢走的玩具，游戏流程大致上分为是取钥匙开门、引导玩具入箱、BOSS战几个环节，游戏每关的场景都不大且任务也很直观，但其中蕴藏着很多的变数。虽然游戏开始没有难度等级可供选择的设定，其实难易度全由玩家掌控，如果想获得星级评价就要付出努力了。自己找到最捷径的过关路线，用最短的时间获取最高的分数，都是本作的乐趣所在。推荐喜欢动作游戏的玩家尝试一下。

评分：90分

SRPG 光明力量 暗黑龙复活

本刊译名 光明力量 暗黑龙复活
游戏原名 Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon
发售日 6月12日 游戏人数 1人 开发厂商 Atlus(代理) 游戏容量 64M





作为SEGA的超级经典光明力量终于移植到GBA上了，可以说本作在国内玩家心目中的地位极高，这次的GBA版本仿佛又把人带回到曾经的MD时代，实在是太感动了，就算没有经历过那个年代的玩家也应该对本作很眼熟才对，没错，黄金太阳系列正是借鉴了本作。本作的移植以MD上的日版“众神的遗产”为蓝本并追加了全新的要素——卡片系统，而且游戏的画面和音乐再现了当年的高水平，就算是以今天的眼光来看，在GBA的同类游戏中也是款不错的，而战斗系统更是S·RPG的标准，现在有很多游戏都还在沿用本作的系统。如此教科书级别的游戏，无论是温习还是补习，绝对有必要玩一次的。

评分：90分

RAC XS摩托

本刊译名 XS摩托
游戏原名 XS Moto
发售日 6月13日 游戏人数 1人 开发厂商 XS Games 游戏容量 32M





今年摩托赛车类游戏并不多，本作在不和其他同类游戏比较的前提下整体素质显得还算过得去，游戏画面并不理想，背景采用的是2D贴图，还算可以接受，不过其中赛车部分的效果就稍微差了一些，马赛克比较明显，而且赛车的动作感觉很假，甚至有些脱离物理原理。本作的背景音乐非常劲爆，很好地烘托出了比赛中的紧张刺激感，不过在音效和细节方面就不太尽如人意了，完全不像是摩托车引擎发出的声音，而且声音也不会随着油门大小变化。游戏操作起来难度不大，毕竟不是专业级别的，就算没玩过赛车游戏的人也能轻松上手，而且游戏的速度感是很强的，这点值得称道。

评分：80分

RAC 雷霆越野

本刊译名 雷霆越野
游戏原名 Thunder Alley
发售日 6月13日 游戏人数 1人 开发厂商 XS Games 游戏容量 32M





如果要评选2004年度最佳赛车游戏很难下结论，但要是评选年度最差赛车游戏的话我会毫不犹豫的投该作一票。本作采用的全3D画面无疑是厂商最大的败笔，可以说画面效果比去年SEGA的疯狂出租车还要不堪入目，无论是赛道还是周围的建筑物几乎全是马赛克，根本没法看清赛道的走向，如果不是有一个小地图的话这赛车游戏就没法玩了，而且车辆基本上就是纸片，轮子不带转的那种，操作感也是莫名奇妙，甩尾效果做的有些过了，只要方向稍微一带就开始甩个没完，好在本作的速度感还不错。能坚持跑完就是很有忍耐力的表现了，这样的作品还是放弃算了，保护视力第一。

评分：20分

ACT 索尼克 ADVANCE3

本刊译名 索尼克 ADVANCE3
游戏原名 ソニック アドバンス3
发售日 6月17日 游戏人数 1-4人 开发厂商 SEGA 游戏容量 128M





索尼克系列是世嘉的招牌游戏，此作是世嘉公司在美版索尼克3发售10天后所推出的日版游戏，索尼克系列一直是世嘉的招牌游戏，奢华的背景与刺猬的高速移动结合起来简直完美无缺，速度感绝妙。虽然每作都没怎么看出大的区别来，但都能感觉到游戏画面上的提升，特别是水中的关卡效果堪称一绝，为了增加游戏的可玩性，就算是和公认的GBA大作黄金太阳放在一起也丝毫不逊色，这作评分有极大部分是给了游戏画面。而且本作还特地追加了一些同伴给刺猬陪跑，也算是对玩家的一种体贴吧。但无论如何请记住本作只是画面比较出色，不适合拿来研究，如果你想体会深层次的东西还是去玩马里奥系列吧。

评分：85分

ACT 蛙人 古文明之谜

本刊译名 蛙人 古文明之谜
游戏原名 フロッガー古代文明のなぞ
发售日 6月17日 游戏人数 1人 开发厂商 KONAMI 游戏容量 64M





虽然游戏中的主人公只是一只益智游戏里的小青蛙，但本作可以说是以标准的RPG模式来制作的，整体给人感觉非常的大气，这是比较令人意外的。游戏画面比较精良，场景中的很多细节都表现出来了，就算是和一线大作相比也不会逊色多少，而且场景都比较大，可以去的地方很多，人设也具有一定的水准，不过手感就稍微别扭了一点，因为操作的是青蛙所以总是需要一跳一跳的，而且还只能朝上下左右四个方向，似乎和制作精良的本作不太合拍，如果换个主人公的话或许会更好。在游戏中还有一定的解谜要素成分，通过游戏找寻一些必要的道具以此来过关，总的来说这是一款中规中矩的AVG游戏。

评分：80分

SPG 马里奥高尔夫

本刊译名 马里奥高尔夫
游戏原名 Mario Golf: Advance Tour
发售日 6月21日 游戏人数 1-4人 开发厂商 NINTENDO 游戏容量 128M





自从马里奥这个形象问世以来，这个留着可爱的大胡子的大叔已经转换了多种工作。这次，他又摇身一变成为了一名高尔夫球界的老前辈。本作与日版相比并没有什么变化可言，虽然以RPG的形式登场，但是其游戏核心却是地道的高尔夫游戏。一如既往的《黄金太阳》风格使玩家在游戏时很容易产生错觉，不过，该小组惯有的细腻的操作手感和制作风格也是玩家对本作给出好评的重要原因。本作的人物设定采用了可爱讨巧风格，再配合清新的游戏画面，让玩家感到非常轻松。不过，大家也不要因此而怀疑游戏的专业性，本作的专业水准决不在那些专门制作的高尔夫游戏之下。

评分：90分

ACT

本刊译名 超级中国人1+2
游戏原名 スーパーチャイニーズ 1・2 アドバンス
发售日 6月24日 **游戏人数** 1人 **开发厂商** CultureBrain **游戏容量** 32M

红白机时代的经典动作游戏终于复活了，这次收录了该系列一代和二代外加一个益智的小游戏。其中的二代是一款很有特色的游戏，作为一款动作游戏却融入了大量RPG的要素，玩家操作主人公在类似于RPG的大地图上行走，遇敌进入战斗场景又会变成标准的动作形式，这在以前可是非常了不起的设计。再说回一代，一代说得好听些是纸片般朴实的画面，按现在的眼光来看就是惨不忍睹，音乐也是乡村高音广播级别的，实在是不对现在玩家的胃口。诚然，一款怀旧游戏所针对的人群只限于老玩家，但在此不得不提醒没有经历过8位机时代的新玩家们，如果没有充足的心理准备还是不要去轻易尝试了。





评分：70分

RPG

本刊译名 BB球
游戏原名 BBボール
发售日 6月24日 **游戏人数** 1-2人 **开发厂商** M&B **游戏容量** 64M

厂商把本作定位为“近未来RPG”，游戏的主题BB球是近未来的一种体育项目，而本作的主人公就是梦想成为BB球职业选手并以成为世界冠军为目标而展开冒险的。游戏画面比较简陋，说是说近未来，但总感觉有点回到过去的样子，色彩用的不多，显得画面不是很鲜艳，游戏画面整体感觉都灰蒙蒙的，和同类RPG相比实在是不值一提，音乐方面也稍微单调了点，就更不用说语音效果了，可以说本作的影音效果只是比8位机强了一点吧。好在本作的玩法还稍微算是有点意思，有点类似于自制机器人，可以通过装备和道具强化自己的机器人，然后不断的与对手战斗，特别喜欢机器人对战的玩家可以试试。





评分：70分

RPG

本刊译名 特鲁内克大冒险3A 不可思议的迷宫
游戏原名 ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険3アドバンス 不思議のダンジョン
发售日 6月24日 **游戏人数** 1人 **开发厂商** SQUARE・ENIX **游戏容量** 128M

本作由PS2版移植而来，除了画面回归到2D外基本保留了原貌，其实2D才是特鲁内克的真身吧。和前作一味的迷宫相比，本作则在剧情上下了一番功夫，将迷宫巧妙的融入了剧情中，没有为了迷宫而不停游戏下去的单调感，故事从特鲁内克一家人遭遇海难而漂流到岛上开始，毕竟是出自勇者斗恶龙系列，游戏整体剧情很好理解，入戏，比较紧凑。本作在前作的基础上进行了系统方面的改良，最大的变化就在于等级和其它RPG一样是可以累积的，不再是一进入迷宫只有LV1了，最大的卖点则是小波波罗的登场，而且玩法也完全有别于他的父亲，有点类似于勇者斗恶龙怪兽篇。此作可算得上是很经典的一作。





评分：95分

PUZ

本刊译名 宠物滚滚乐园
游戏原名 ワンコでくるりん！ワンクル
发售日 6月25日 **游戏人数** 1-2人 **开发厂商** MTO **游戏容量** 128M

《宠物滚滚乐园》是一款宠物狗版本的方块类游戏，别看它和平常的方块类游戏差不多，但实际上却是有其一定的特色的，关键是游戏规则有一点革新的地方。本作下落方块的造型和种类都很简单，无非就是各种颜色的狗狗还有与之配套的狗房子而已，不过并不是数块同色同型的方块消除这么简单，必须把各种颜色的狗与对应颜色的狗房子放在一起，狗狗就会自己钻进为它专门准备的房子里，而且样子很可爱哦。但要获得高分的话就必须让N多相连的狗狗同时钻进它的房子里才行。所以不光要在狗狗身上下一番功夫，还要想尽办法把狗房子也连起来做成狗狗公寓，尽可能的连锁消除才是王道。





评分：80分

RPG

本刊译名 洛克人EXE4 蓝月
游戏原名 Mega Man Battle Network 4: Blue Moon
发售日 6月26日 **游戏人数** 1-2人 **开发厂商** CAPCOM **游戏容量** 64M

在前三作均获得不错成绩后厂商开始效仿口袋妖怪的做法，一个游戏同时推出两个版本，虽然只是登场的敌人有所不同，但想要玩全的话就不得不购买两盘卡，的确是很高明的商业手段啊。本作的画面继承了前作的特色，基本上没有太大的增强，游戏的难度依然是有些高，一是战斗对玩家的操作要求很高，二是剧情方面因为汉字太少地形又复杂所以对国内玩家来说比较容易卡关。本作的一大亮点就是新增的灵魂系统，不过想要获得总共12个灵魂难度实在大得惊人，除了要玩遍红日和蓝月两个版本以外还要通关N次才行，而且本作的分支事件依然很多，游戏的耐玩度相当的高。





评分：90分

RPG

本刊译名 洛克人EXE4 红日
游戏原名 Mega Man Battle Network 4: Red Sun
发售日 6月26日 **游戏人数** 1-2人 **开发厂商** CAPCOM **游戏容量** 64M

洛克人系列在GBA上前三作均获得不错成绩后，制作厂商效仿了口袋妖怪的做法，一个游戏同时推出两个版本，这个就是同时期发售的蓝月版的兄弟版——红日。虽然两作只是登场的敌人有所不同，但想要玩全的话就不得不购买两盘卡，这的确是很高明的商业手段啊。本作的画面继承了前作的特色，基本上没有太大的增强，游戏的难度依然很高，一是因为战斗对玩家的操作要求很高，地形又复杂，所以不容易上手。二是因为剧情方面日文太多，所以对国内玩家来说比较容易卡关。想要获得全部灵魂难度实在很大，除了要玩遍红日和蓝月两个版本以外还要通关很多次才行。





评分：90分

RPG

本刊译名 哈利波特与阿兹卡班的囚徒
游戏原名 ハリー・ポッターとアズカバンの囚人
发售日 6月26日 **游戏人数** 1人 **开发厂商** EA **游戏容量** 128M

本作虽说是一款日版游戏，但其实它的美版游戏早在半月前就已经发售了。此游戏结合了美式动作冒险游戏和日式RPG的2种风格，如果要说借鉴的话，那么本作毫无疑问是模仿了黄金太阳，遇敌进入战斗画面时的旋转效果和那种伪3D的战斗场景，都会让人联想到黄金太阳系列。不过这次也并非单纯的抄袭，本作有很多值得称道的地方，比如说可见式遇敌方式就很贴心，看来厂商也知道玩家都厌烦了踩地雷。而且本作的迷宫设计得很巧妙，其中的解谜成分比较特别，有些地方必须合理利用每个人的地图特技才行，甚至连解谜都有经验值，很有意思，另外本作分支剧情的设计也比较令人满意，是款不错的游戏。





评分：85分

ACT

本刊译名 蜘蛛侠2
游戏原名 SPIDER MAN 2
发售日 6月28日 **游戏人数** 1人 **开发厂商** Activision **游戏容量** 128M

2004年夏季上映的电影蜘蛛侠2号称是好莱坞耗资最大同时票房也最高的巨作，由本片改编的同名游戏也是几乎涉及了所有的机种，而且借助影片的风潮都取得了不错的成绩，毕竟制作厂商是有实力的动作游戏专业户。本作利用大容量卡带收录了几段影片中的片段，要知道本作发售的时候电影还没有上映呢，能够提前欣赏到影像对FANS是很有吸引力的。印象中美版动作游戏一般都有些难度，本作也不例外，玩家必须通过蛛蛛币购买新技能来不断充实自己，每种敌人都是身怀绝技，如果不熟悉他们的特性冒然进攻会死得很惨，不过本作最大的缺点就是那些3D的纵向关，真折磨玩家的眼睛啊。





评分：80分

FTG

本刊译名：龙珠Z 舞空斗剧

游戏原名：Dragon Ball Z: Supersonic Warriors

发售日：6月29日 | 游戏人数：1-2人 | 开发厂商：Atari | 游戏容量：128M





本作是2004年度GBA上最爽快的格斗游戏，也可以看作是家用机上武道会系列的衍生作品吧。虽说本作的操作系统并不算太简单，各种必杀技一应俱全，但不知为什么总感觉是在玩搓招型乱斗游戏，而本作最大卖点就是战斗观赏性极强，动作十分流畅，非常爽快，就像是原作动画中的经典对战一样。本作的背景音乐及角色的配音更是做到了原汁原味，相当的符合原作动画。但本作的缺点也是很明显的，一上手随便玩玩就能获得乐趣，但只要玩上半个小时就会索然无味了，不过这也的确很难两全。游戏单纯爽快，推荐给龙珠FANS或是格斗游戏苦手的玩家还是非常适合的。

评分：90分

TAB

本刊译名：游戏王8 毁灭的大邪神

游戏原名：Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction

发售日：6月29日 | 游戏人数：1-2人 | 开发厂商：KONAMI | 游戏容量：128M





游戏王系列自从7代开始就走上纯RPG路线了，这次的8代延续了7代的风格，游戏画面依然制作的异常精美，无论是人物头像还是地图背景都是GBA上一流水准的。这次游戏的主人公不是武藤游戏而是玩家自己，剧情方面则是完全原创的，玩家必须和平时玩RPG那样满世界乱跑，不断的触发剧情及与敌人战斗，谈到战斗方面这次仍然是传统的游戏王卡片玩法，但规则不是专业的OCG形式。本作的主题并不是在这方面，所以整体难度就不及专家版那么高了，就算是初学者也不至于手忙脚乱。其实本作早在一年前就率先发售过日版，所以这次的美版对国内玩家来说已经是老游戏了，意义不大。

评分：75分

ACT

本刊译名：坐坐鸭

游戏原名：Sitting Ducks

发售日：6月30日 | 游戏人数：1人 | 开发厂商：HIP | 游戏容量：32M





本作是一款典型的小品级休闲游戏，无论是从游戏的玩法还是关卡的丰富程度上来说都是如此。卡通风格的画面看上去还比较清新，不过音效方面就单调一些，除了嘎嘎乱叫的鸭子之外就没有其他的什么东西了。玩法共分两种：一是操作鸭子在城市里拣取金币，必须在规定的时间内拿到相应数量，而且启动速度实在是慢的可以，大街上还有很多障碍物，比如说没有井盖的窨井，或是从天而降的杂物，甚至是街上的行人都会阻碍玩家，必须绕开这些烦人东西一路狂奔才能顺利过关。还有一种则是标准的赛车游戏，操纵着鸭子驾驶的踏板助力车在大街上比赛，别看着滑稽，操作起来还是要些技巧的。

评分：70分

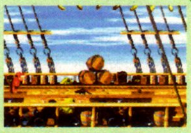
ACT

本刊译名：超级大金刚2

游戏原名：スーパードンキーコング2

发售日：7月1日 | 游戏人数：1-4人 | 开发厂商：NINTENDO | 游戏容量：64M

7月份





本作是超任版的超级大金刚2代的移植版本，无论在游戏画面、音乐还是操作感上都达到了较高的水准，基本上再现了当年超任版的原貌。金刚与猴子各具特点，一个是以速度见长，一个则是在跳跃上比较容易控制，使用起来的区别比较明显，两角色的动作相当流畅，没有丝毫的硬直和拖慢感，游戏手感一流，坐骑还是显得那么有趣，这也是大金刚系列一贯的优点吧。除了动作流畅外本作的关卡设计也很值得称道，游戏模式也很丰富，相当的耐玩，而且收藏品和隐藏要素还是一如既往的多，另外小游戏还是那么的简单有趣，联机对战乐趣无穷，我们没有理由因为是复刻版而错过这样一款超级优秀的作品。

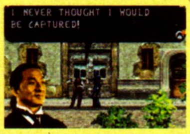
评分：85分

ACT

本刊译名：80天环游世界

游戏原名：Atound the world in 80 days

发售日：7月5日 | 游戏人数：1人 | 开发厂商：HIP | 游戏容量：32M





距该剧首次面市后近50年，华人第一影星成龙又再次把这个题材搬上了荧幕，并以其独特的风格赢得了不错的反响。本作毫无疑问是应景之作，不过与电影的高素质相比就要逊色很多了，3D效果没弄出来反倒是满屏的马赛克，就算是以粗犷为美的美版游戏也不能太粗了吧，也难怪本作的容量只有区区32M而已。画面差点不要紧，动作游戏手感是第一位的，但这里根本就感觉不到操作的人物是成龙，别说是体现出他那独一无二的身手，就是一丁点儿的神似都没有，敌人的种类也很单调，而且完全看不出任何特点，语音也只是生硬的呀呀怪叫，这样的东西拿出手可以说是给成龙脸上抹黑。

评分：65分

ACT

本刊译名：CT特种部队2 重返战壕

游戏原名：CT Special Forces 2: Back in the Trenches

发售日：7月6日 | 游戏人数：1-2人 | 开发厂商：HIP | 游戏容量：64M





厂商精明的洞察到玩家对合金弹头长时间的期待，于是及时推出了个风格极为相似的游戏。在上代取得了不错的反响后，趁热打铁的推出了续作。从画面和人设上来看，本作要粗糙一些，虽然玩法与合金弹头类似，但在细节方面还是有一些自己的东西，比如枪械可以自由切换，在不需要的情况下可以使用无弹药限制的手枪，把强力的武器留在关键的地方，这点比合金弹头要合理，除了陆战以外也有空战的关卡，设计上更倾向于传统的射击类游戏，而且任务也设计得不错，另外本作还有生命值的设定，从高处跳下也会损血的，不过奇怪的是居然无法向下射击，这不得不说是个败笔。

评分：85分

SLG

本刊译名：怪物召唤师

游戏原名：モンスターサマナー

发售日：7月15日 | 游戏人数：1-2人 | 开发厂商：ERTAIN | 游戏容量：64M





即时战略游戏在GBA上一直并不多见，本作的画面音乐和故事背景都是日式游戏的细腻风格，感觉非常亲切，在战斗系统方面更是有其过人之处。首先即时战略的超高临场感就是其它传统的战略游戏所不能比的。本作中登场的怪兽多达上百种，收集所有的怪兽算是游戏的玩点之一，游戏的系统不算复杂，其中兵种和魔法之间的相克关系简单明了，就算是初学者也能轻松上手，也算是厂商的初衷吧。但这并不是说本作的难度很低，有很多地方都需要周密的部署。如果能找到消灭敌军的最佳战法，那么整场战斗就会变得很轻松，反之就会变得相当的辛苦，总之本作是一款非常耐玩而且值得研究的游戏。

评分：80分

SLG

本刊译名：便利商店2 打倒熊猫少女团

游戏原名：そでじこミュニケーション2 (によ) 打倒! ブラックゲマゲマ団 スターサマナー

发售日：7月15日 | 游戏人数：1-2人 | 开发厂商：BROCCOLI | 游戏容量：128M





经营类游戏大家可能见得很多了，但像本作这么轻松搞笑的却不是很多见的。值得一提的是本作居然还有主题歌，带唱的那种，这在GBA的游戏里也是不多见的，难怪一款经营类游戏也达到了128M的大容量，而且游戏主题歌演唱者小妹妹的声线也非常有特点，可以说是可爱加搞怪吧，达到了百听不厌的水准，让人忘记了去按START键。本作的玩法并不是和传统的商店经营类游戏那样由玩家选店配货做一系列烦琐的工作，而是通过卡片的形式轻松指挥手下的妹妹们去经营游戏，算是比较另类的吧。虽说国内大部分的男性玩家可能不太感兴趣，不过对于喜欢经营类游戏的妹妹们来说却是一个不错的选择。

评分：75分

SPG

本刊译名 哈姆太郎运动会
游戏原名 とっとこハム太郎 ハムハムスポーツ
发售日 7月15日 游戏人数 1人 开发厂商 NINTENDO 游戏容量 128M



超级可爱的仓鼠们又再一次出现在GBA上了，不要小看这款休闲味很浓的游戏哦，本作的素质还是挺高的，画面色彩饱满养眼，仓鼠们的动作也描绘得很到位，真不愧是用到了128M容量的作品。本作中仓鼠们开起了运动会，应该是为了迎合2004年的夏季奥运会吧。每天到指定比赛项目的场地报名，每个项目都有详细的教学说明和练习模式，而且如果还是觉得苦手的话还可以自由调整游戏难度，非常体贴的设定吧。比赛项目无非是赛跑、网球、排球等等，不过操作起来都还算简单明了，通常只要AB键就可以游戏了，而且本作的小游戏也是百玩不厌的，搞笑的是本作的二周目不过只是标题变成了“第二次”而已。



评分:85分

ETC

本刊译名 恶作剧大王大闹魔法游乐园
游戏原名 かいけつゾロリとまほうのゆうえんち お姫様をすくえ！
发售日 7月15日 游戏人数 1-2人 开发厂商 BANDAI 游戏容量 128M



《恶作剧大王大闹魔法游乐园》这款游戏是一款小游戏集合类型的作品，游戏的主人公是个恶搞派的动漫角色，游戏整体的制作风格很朴实，简单明了，没有太多花哨的剧情和噱头，一上来就是直接进入游戏的中心环节。本作是采用类似关卡性质的流程方式，只需要一步一步的攻关就能不断地开启新的游戏项目。作为一款纯游戏性的作品，关键是在于小游戏的制作水平，看其能不能吸引玩家周而复始的玩下去，事实证明本作在耐玩性这方面的素质还是挺高的，游戏很多都是操作十分简单的，只需要用到极少数的几个按键就可以了，但趣味性却很高。充满如此纯粹的游戏现在已经很难得了，绝对值得一玩。



评分:80分

SLG

本刊译名 任性精灵米诺 梦之碎片
游戏原名 わがまま☆フェアリーミルモでポン！梦のカケラ
发售日 7月15日 游戏人数 1人 开发厂商 KONAMI 游戏容量 64M



本作由小学馆旗下出品的同名连载漫画改编而成，游戏中拥有原作漫画里超过一百人的豪华阵容，而且游戏中还有制作厂商为本作品所专门原创的全新角色。与前作相比这次作品里追加了很多全新的要素，特别是小游戏方面更加丰富且有趣，操作起来也非常的简单，这是本作最大的玩点了。不过因为游戏所对应的玩家层是低龄玩家，所以无论是人设还是游戏画面都显得非常的可爱，不过对一般的大龄玩家来说就看起来太过于幼稚了，而且因为游戏的对话中和操作界面里都没有一个汉字存在，我们也无法很好地理解游戏本身要传递给玩家的信息。总的来说这种性质的游戏实在不太适合国内玩家，包括低龄玩家。



评分:75分

ACT

本刊译名 绝体绝命天才爷爷 愤怒的布鲁斯
游戏原名 绝体绝命でんぢゃらすじーさん痛~怒りのおしおきブルース~
发售日 7月16日 游戏人数 1-4人 开发厂商 KIDS STATION 游戏容量 64M



官方给本游戏的定位是噱头动作冒险类游戏，说白了也就是恶搞型的。游戏的主人公曾山先生的家被一次龙卷风给摧毁了，而他的连载喜剧原稿也随之飞散的无影无踪。为了找回自己所辛苦创作的稿件，曾山先生踏上了冒险的旅途。虽然是动作游戏，但本作绝大多数时间都是以RPG的形式在地图上逛来逛去触发剧情的，而游戏中大量的日文更是让人觉得一头雾水，虽然很多场景的对话实际上是非常搞笑的，但对于国内玩家而言就无法体会了。本作的小游戏还是挺有意思的，爬铁塔的竞速游戏和可四人对战的乱斗游戏都体现了恶搞风格，最后必须提醒玩家的是，如果不喜欢这种恶搞风格还是放弃吧。



评分:65分

ARPG

本刊译名 金色的卡修贝尔 魔界的书签
游戏原名 金色のガッシュベル！！魔界のブックマーク
发售日 7月16日 游戏人数 1-2人 开发厂商 BANPRESTO 游戏容量 64M



本作是由同名的在日本热播TV动画《金色的卡修贝尔》而改编而成，原作的精髓基本上在游戏中再现了，TV版的人物在游戏中也基本都有份登场，而且一些动画中经典的剧情也有保留。画面虽然没有达到华丽的程度，倒也算中规中矩吧，战斗是标准的A·RPG方式，在大地图上见人就可以扁，卡修的动作比较流畅，打起来爽快感也有，不过居然只有上下左右四个方向，斜方向就完全不行了，这点有些令人失望。原作动画是一部超级搞笑的作品，游戏中的卡修表情也非常丰富，书签合成也是一大玩点，本作的流程不长，也没有什么难点，基本上就是剧情、战斗、BOSS这样进行下去，但总得来说还不错吧。



评分:80分

TAB

本刊译名 卡片决斗高手2 切札胜舞
游戏原名 デュエルマスターズ2 切札胜舞Ver.
发售日 7月22日 游戏人数 1-2人 开发厂商 TAKARA 游戏容量 128M



距离前作发售仅仅相隔4个月的时间，卡片决斗高手2的资料篇又再一次于GBA上登场了，这次的新版本拥有比前作多出很多的全新要素。这次游戏的主人公是TV动画中大人气的切札胜舞君，本次还增加了很多新角色，卡片方面也大幅追加，除此之外甚至连一些剧情也是重新编排的，就是说本游戏是一款制作的全新卡牌作品也未尝不可。游戏的画面和战斗系统基本上延续了系列的特点，老玩家应该很熟悉了，再说卡片对战系统类似于游戏王，就算是初玩者也不至于摸不着头脑。值得一提的是本作可以和前作通信，甚至还支持互换卡片，对卡片玩家来说，本作已经成为除游戏王系列之外的另一个不错的选择了。



评分:80分

RPG

本刊译名 钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲
游戏原名 钢の炼金术师 想い出の奏鸣曲
发售日 7月22日 游戏人数 1-2人 开发厂商 BANDAI 游戏容量 128M



仅仅相隔4个月的时间，厂商就迫不及待地推出了钢炼系列的第2作，游戏画面和音乐以及系统方面完全是继承了前作的风格，总感觉这两作相似的像是同一个游戏一样，只不过是分开发售罢了，这和黄金太阳有异曲同工之妙。本作在系统上没有什么根本性的改进，剧情和原作动画并没有太多的联系，原创剧本还算不错吧，游戏的一大乐趣是收集躲藏在各地的猫猫和道具，想要全部收集齐可不是一件容易的事，有的猫简直藏在做梦都想不到的鬼地方。穿版后的追加事件依然很多，但没有太多可以反复研究的地方。总的来说本作各方面素质都很不错，但较前作并没有太大提高，多少有一些令人失望，可能对其期望过大吧。



评分:85分

SRPG

本刊译名 Get Ride! Armdriver 闪光的英雄诞生!
游戏原名 Get Ride！アムドライバー 闪光のヒーロー诞生！
发售日 7月22日 游戏人数 1人 开发厂商 KONAMI 游戏容量 128M



本作有很多地方和超级机器人大战系列非常的相似，游戏画面制作得比较精美，比机战系列的前几作还要强一点，人物头像也制作的很大，显得比较有气势，这点倒是类似于GBA版的ZOE，毕竟是同一个厂商的作品，游戏中角色的配音素质很高，就是数量稍微少了一些，如果能再全面一点的话就完美了。本作是以章节为流程单位，和机战一样每关之前可以整备机体，大地图以及机体登场的方式也如出一辙，不过本作的战斗是即时战略式的，主角机体的行动由玩家亲自操作，攻击时切换到特写画面，也就是标准的机战式，不过对决演出比机战还要华丽一点，可以说达到了动画一般的效果，推荐给喜欢S·RPG的玩家。



评分:80分

ACT

本刊译名 禁货猎人4 森林守护神
游戏原名 コロッケ！4 バンクの森の守护神
发售日 7月22日 游戏人数 1-4人 开发厂商 KONAMI 游戏容量 128M



由小学馆旗下出品的知名动画改编而成的游戏，本作的游戏画面素质很高，细腻程度和色彩绚丽度都达到了一流水准，非常的养眼，人设和剧情自然是不用怀疑的，这向来都是动漫改编作品的强项和卖点。人物形象在地图画面上行走时很大，敌人都是可以看见的，战斗还是躲避完全由玩家自己决定，这点显得相当人性化，而战斗时就变成了标准的格斗游戏了。时间槽、双方的体力槽、必杀技等一切FTG必备的要素一应俱全，而且格斗时手感也很不错，可以说都快接近于专业的格斗游戏了，特别是必杀技画面非常爽，配上专业级的语音令人热血沸腾。一款A·RPG能制作到这个程度实属不易，强烈推荐。



评分：80分

RPG

本刊译名 火影忍者RPG 被继承的火之意志
游戏原名 NARUTO-ナルト-ナルトRPG~受けつがれし火の意志~
发售日 7月22日 游戏人数 1-2人 开发厂商 TOMY 游戏容量 64M



随着钢炼的正式完结，火影成了当今最热门的动画之一，在国内的人气也是持续不减。先前GBA上几款动作类火影均获得了FANS们的追捧，此次厂商又不失时机的把火影以RPG的形式展现在玩家面前。本作的画面和音乐基本继承了原作的高素质，这里就无须多言了，战斗系统采用了类似于FF系列的半即时形式，敌我双方行动速度决定着攻击的顺序，本作的一大亮点就是丰富多彩的忍术表演了，特写画面非常的魄力，但必须在规定时间内正确输入指令才行。虽说有些合作技并不算太实用，但还必须有同伴的好感度作为基础，要提高好感度的话则要请客吃拉面，每个人还有不同的口味，很有意思吧。



评分：85分

AVG

本刊译名 学校怪谈ADVANCE 百妖箱的封印
游戏原名 学校の怪谈アドバンス~百妖箱の封印~
发售日 7月22日 游戏人数 1人 开发厂商 TDK 游戏容量 64M



学校怪谈是讲谈社旗下的一部知名恐怖作品，在动漫界也享有很高的声誉，别看本作的人设风格和普通的动漫没什么两样，但故事的情节和那种诡异的气氛却是独一无二。在大地图上移动的时候和普通的RPG一样，只不过有些地方会切换成图片式来显示，可以说游戏方式介于RPG与AVG两种游戏类型之间吧。最值得一提的就是本作的背景音乐了，如果关掉声音本作品只是一款很普通的游戏，但打开声音的话就马上会有一种令人喘不过气来的压迫感，玩此类游戏气氛营造实在太重要了。不过本作的对话和操作界面都难见汉字的踪影，对于国内玩家来说无法充分理解精彩的剧情，乐趣就大打折扣了。



评分：80分

ARPG

本刊译名 我们的太阳续 太阳少年加戈
游戏原名 续ボクらの太阳~太阳少年ジャンゴ~
发售日 7月22日 游戏人数 1-4人 开发厂商 KONAMI 游戏容量 128M



2003年夏天太阳体感型游戏《我们的太阳》一推出就火了很长时间，游戏的卖点就在于卡带里的光线传感器能够感应出玩家所处环境的光照强度，从而影响到游戏中光能枪的能量，该作在国内创造了正版销售的神话。虽然经过了去年的狂热，这款续作已经吸引不了太多的眼球了，但毫无疑问本作的整体素质是很高的，武器分剑枪锤三大类共60种以上，武器的大量追加无形中增加了游戏的可玩性，另外RPG要素的强化也是本作的进化点之一，敌人的总数是前作的2倍，而登场人物更是达到了前作的3倍，值得一提的是还可以继承一代的资料。本作才是我们的太阳真正的形态，喜欢该系列的玩家千万不要错过哦。



评分：90分

ARPG

本刊译名 龙珠Z 悟空的遗产2 国际版
游戏原名 DRAGONBALLZ THE LEGACY OF GOKUII INTERNATIONAL
发售日 7月23日 游戏人数 1人 开发厂商 BANPRESTO 游戏容量 64M



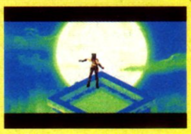
其实本作早在2003年夏天就已经发售了美版，作为日本知名动漫作品所改编之作时隔一年后才登陆日本，这也反映了龙珠系列现在在欧美市场的号召力是远远超过日本本土的。鉴于前作流程过短遭到众玩家的一致抱怨，本次的续作在这方面进行了大幅度的强化，游戏的总流程大概是前作的三到四倍，拥有十个章节，超过两百个地图的场景，而且游戏人物也追加了不少，原作中大人气角色特兰克斯等也有登场，而敌方人物则由沙鲁领衔，本作的剧情也是以原作中的这一段为蓝本进行改编的。游戏的系统基本上延续了前作的特点，在手感方面则更胜前作，如果没玩过美版的话不妨试试本作吧。



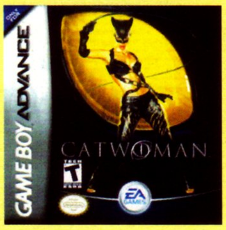
评分：85分

ACT

本刊译名 猫女
游戏原名 Catwoman
发售日 7月23日 游戏人数 1人 开发厂商 EA 游戏容量 64M



本作是根据2004年夏天上映的同名电影改编，GBA版虽然无法像家用机那样大玩电影特技效果，但整体效果还是非常不错的，特别是游戏一开始的那个场景，猫女站在月光下的身形真实感一流。本作关卡的设计和手感均属美版游戏的上乘，毕竟是专业大厂的作品，猫女的动作非常流畅，而跳跃也是本作的主题之一，虽然猫女不像蜘蛛人那样可以吐丝但其身手却更为敏捷，利用各种技巧在高楼大厦之间窜梭本身就是一种享受。战斗方面本作的精髓并不是独胆英雄，巧妙的利用地形保护自己才是高明之举。其实本作的整体难度不低，特别是中后期有些地方对玩家技巧要求还挺高的。



评分：85分

PUZ

本刊译名 噗呦噗呦FEVER
游戏原名 ぷよぷよフィーバー
发售日 7月24日 游戏人数 1-4人 开发厂商 SEGA 游戏容量 64M



SEGA索尼克小组的作品一向都很不错，本作自然也不在话下，虽然是只是一款益智类的方块游戏，不过本作的内涵可是很丰富的，从可爱的人设到故事背景一应俱全，甚至把本作改编成RPG游戏都没有任何问题。玩法就不多说了，非常的直观，熟悉此系列的玩家可以轻松上手。给人印象最深的就是丰富多彩的游戏模式了，从单人故事模式到多人对战和挑战模式应有尽有，其中挑战模式非常值得一玩，是除了与朋友联机对战之外最有意思的一种游戏模式了。另外，游戏难度分得很细，而且并不是单纯的速度调整而已，只有懂得如何制造连击才行。不同水平的玩家都能找到自己的定位，实为年度最佳方块类游戏之一。



评分：85分

SPG

本刊译名 哈姆太郎 火热运动会
游戏原名 Hamtaro: Ham-Ham Games
发售日 7月26日 游戏人数 1人 开发厂商 NINTENDO 游戏容量 128M



时隔十多天，《哈姆太郎 火热运动会》的美版也登陆GBA了，欧美玩家也可以体验超级可爱的仓鼠们了，不要小看这款休闲味很浓的游戏哦，本作的素质还是挺高的，游戏画面色彩饱满养眼，仓鼠们的动作也描绘得很到位。每天到不同的场地报名，每个项目都有详细的教学说明和练习模式，而且如果还是觉得苦手还可以自由调整难度，非常体贴的设定吧。比赛项目无非是赛跑、网球、排球等等，不过操作起来都还算简单明了，通常只要AB键就可以游戏了，本作的小游戏也是百玩不厌，搞笑的是本作的二周目不过只是标题变成了"第二次"而已。而且通过美版的语言可以比日版更好地理解剧情。



评分：85分

ACT 本刊译名 龙之传说 巨龙冒险

游戏原名 Dragon Tales: Dragon Adventures

发售日 7月27日 游戏人数 1人 开发厂商 Global Star Software 游戏容量 64M




本作无论是从游戏的画面、音乐还是人设等诸多方面判断都只能算是达到了稍强于8位机的水准，如果不是游戏画面的色彩稍微多一点初一看还真以为这是红白机上的游戏呢。本作的包装是彻底失败的，这点毫无疑问，但如果游戏本身能稍微好玩一点那也不妨，但遗憾的是事实上并非如此。本作的操作感几乎就是停留在8位机的水平上，甚至还不如8位机上一些优秀作品，而且作为一款横版动作过关游戏，关卡设计得也太过单调乏味，无非就是跳跃接金币之类的老一套，枯燥的很难让人有继续玩下去的欲望，这点实在令人大失所望。可以说本作基本上毫无可玩点，只能放弃了。

评分：30分

PUZ 本刊译名 泡泡龙 旧与新

游戏原名 Bubble Bobble: Old and New

发售日 7月27日 游戏人数 1-4人 开发厂商 Empire 游戏容量 32M




这是一款标准的怀旧游戏，本作共收录了新旧两个版本的动作版泡泡龙，注意不是射泡泡的那种。游戏的玩法就和雪山兄弟一样，只是把主人公换成了泡泡龙而已，先喷出泡泡把敌人圈住然后再一击消灭之，敌人同样会掉落各种各样的道具，游戏系统非常简单，就算是初玩者都能轻松上手，品味了太多的大作巨作偶尔玩玩这样的小品级游戏感觉也挺不错的，随随便便玩上一个小时不成问题。不过要玩的话还得新版，老版实在是简陋的可以，纯怀旧还差不多，好在这种游戏画面并不太重要，关键是游戏性，掌机游戏好玩就行了，这也是GBA上的怀旧游戏频出的原因吧。

评分：70分

RPG 本刊译名 最终幻想1+2 ADVANCE

游戏原名 FINAL FANTAST Ⅰ·Ⅱ ADVANCE

发售日 7月29日 游戏人数 1人 开发厂商 SQUARE ENIX 游戏容量 128M




正是这两部作品帮助史克威尔在红白机上发家，乃至最后成为了一线软件制造大厂，这次也可以看作是正统最终幻想系列再度回归任天堂的怀抱吧，因为上一次还要追溯到超任时代的最终幻想6了。其实这次1+2的复刻版早前就在BANDAI的WSC主机上就登场过了，算上此作最终幻想1+2已经移植了3次了。其实严格地说起来这个GBA版应该算是WSC版的移植作，不过本作的制作水平还是十分值得称道的，绝非毫无诚意的单纯复刻，系列玩家会发现游戏中有很多全新的要素，游戏画面和音乐方面都有所提高自不必说，在通关后还追加了隐藏迷宫以及让玩家收集的图签。这样的作品无论是用来补课还是温习都不错。

评分：95分

PUZ 本刊译名 花火大会ADVANCE

游戏原名 ドンちゃんパズル 花火でドーン!アドバンス

发售日 7月29日 游戏人数 1人 开发厂商 ARUZE CORP 游戏容量 64M




与花火百景同时期推出的兄弟篇作品，虽然两款游戏的玩法不一样但整体风格是显得一致的。本作的亮点就在于融入了日本帕青哥的玩法，它并不是单纯的方块游戏而已，操作分为了两大部分，首先必须不断的按停转动的图标，不同的结果将会生成最多三个方块，然后再把手头的方块丢下去，这个步骤和普通的方块没有什么不同。但是同色的方块能凝结成方块炸弹，要引爆的话需要有相对应颜色的闪光块，这种游戏方式比较接近于街霸方块。而本作的变数则都在老虎机（也就是日本帕青哥）上面，如果运气好的话可以拿到同花色的方块，这样就可以进入专门的花火模式以此来获取连中的机会。

评分：70分

SLG 本刊译名 花火百景ADVANCE

游戏原名 花火百景アドバンス

发售日 7月29日 游戏人数 1人 开发厂商 ARUZE CORP 游戏容量 32M




如果只看名字，大多数玩家肯定都会以为这是一款放烟花的游戏，其实本作是个不折不扣的水果机。赌博机（日本称之为帕青哥）在日本是非常风行的，而且收益也是最丰厚的，即便是出在家用机上的这种赌博游戏也非常受欢迎。本作是日本夏季传统烟火大会的应景游戏，无论是设计的人物还是游戏的音乐都显得有十足的日本民族风味，游戏的基本玩法就没有什么可以值得述说的了。本作的卖点之一就是可以在专门的模式中创造出极高的得分，然后用获得的ID码去参加全国大赛，真是怎么想也想不到这类游戏也有那么多人去参与其中，这在国内简直是不可想象的，这也许就是中日文化的差异之处吧。

评分：70分

SLG 本刊译名 口袋力量棒球1+2

游戏原名 パワプロクンポケット1・2

发售日 7月29日 游戏人数 1-2人 开发厂商 KONAMI 游戏容量 64M




可以说这是该系列在2004年最超值的版本了，一盒卡内同时收录了口袋力量棒球的第1和第2两作。本作的模式非常丰富，无论是长时间游戏还是偶尔打一局消磨一下时间都不在话下，别看Q版人物都傻傻的样子，操作性可是在同类游戏中属于一流的。本作的故事模式出奇的好玩，玩法有些类似于心跳回忆，只不过是单把社团活动提出来强化罢了，故事是从一个转校生进入百废待兴的棒球部开始，作为玩家的你必须经历失败，体验失败后的苦涩，然后慢慢重组队伍，最后一步步向胜利迈进。而且本作的剧情会相当搞笑，不过一开始二代的故事模式是锁定的，估计厂商是想让大家静下心来慢慢玩游戏吧。

评分：80分

RPG 本刊译名 LEGENDS 苏醒的试练之岛

游戏原名 レジェンズ 苏醒る试练の岛

发售日 7月29日 游戏人数 1-2人 开发厂商 BANDAI 游戏容量 64M




本作是一款非常普通的冒险类RPG，画面方面平淡无奇，也没有语音和特效，剧情方面也比较俗套。不过游戏的玩法和一般的RPG有着很大的不同，确切的说如果没有使用正版的话基本上就没法玩了，因为本作需要配合一种特殊的周边，通过读卡器把周边的数据传入卡带，而这种周边只有在日本本土才有贩卖。而且就算让GBA进入休眠状态的话游戏也会自动展开行动。游戏的主题有点类似于口袋妖怪，同样也是依靠各种怪兽来作战，通过培养可以让怪兽进化并习得各种强力必杀技，而怪兽的种类也很丰富，战斗画面时怪兽的比例较大，很有气势。如果想玩的话就得购买一套正版和很多周边，投入确实大了点。

评分：75分

ACT 本刊译名 塔克与符咒的神力

游戏原名 Tak and the Power of JuJu

发售日 7月31日 游戏人数 1人 开发厂商 THQ 游戏容量 64M




一款根据同名电影改编的一款动作游戏，在XBOX、PS2等多平台登陆，但是看过这个电影的人似乎不多。故事情节没有什么创新，讲的是邪恶的塔拉克将月之石偷走了，使得月神JUJU的力量大大减弱，部落面临着很大的危险，为了部落和族人，塔克必须要夺回被抢走的月之石，并还给月神，于是踏上了寻找月之石的旅程。游戏是标准的美式游戏风格，人设上不算好看，感觉怪怪的。背景做的还不错，背景的层次感分的很清楚，很有气氛。人物的攻击是八方向的，敌人也没有什么难度，但是跳跃的感觉不好，也没有二段跳，在跳一些陷阱时要掌握好距离，整个游戏让人感觉很轻松。

评分：65分

PUZ

本刊译名：卡通频道 疯狂派对
游戏原名：Cartoon Network Block Party
发售日：8月3日　游戏人数：1-4人　开发厂商：Majesco　游戏容量：32M



本作无论是画面还是人设都是标准的美式风格，就连背景音乐都是美国乡村音乐，可谓是美国味浓重。游戏一共分为两部分，本作的主打模式是类似大富翁式的，这部分也基本上是属于毫无创意和可玩性的，



本作附带的小游戏倒是异常的好玩，可以说这才是最大的卖点吧，小游戏种类非常丰富，可谓包罗万象，从神经反射游戏到射击游戏甚至是赛车游戏都一应俱全，其中比较考验手法的是一个输入型游戏，玩家扮演一个在酒吧的舞者，必须在一定时间内准确输入提示的一连串键位，如果超过时间或是输入错误就会立即遭到顾客的比萨攻击。这个游戏总体感觉不错，闲暇的时候可以玩一玩。

评分：75分

ACT

本刊译名：雷鸟
游戏原名：Thunderbirds
发售日：8月4日　游戏人数：1人　开发厂商：Universal　游戏容量：32M



这是一款由电影改编的动作游戏，本作的画面虽然有点粗糙，但在同类游戏中算是中等水平的。游戏采用斜上俯视角，人物的动作比较流畅，跑起来比较真实，没有美版游戏的那种生硬感，不过本作有一点



画面摇晃的毛病，但好在不太影响正常游戏，本作并不是一味打杀的那种类型，而是更加注重解迷方面的东西，很多地方不是打不过，而是找不到出路。本作的同伴系统有点类似于PS2的解迷动作游戏ICO，玩家可以把同伴叫在身边，也可以把同伴留在某处，而且本作的同伴数量也很多，也许厂商是想把电影原作中的角色都拉出来亮亮相吧，看过该电影的玩家不妨试试。

评分：70分

ACT

本刊译名：传说的斯塔菲3
游戏原名：传说のスタフィー3
发售日：8月5日　游戏人数：1-4人　开发厂商：NINTENDO　游戏容量：128M



很多人会把斯塔菲和卡比混在一起，也难怪这两个游戏都和星星有关，还都是任天堂的。斯塔菲的名气可能不及卡比，但本作的可玩度却一点也不逊色，作为系列在GBA上的第三作，画面方面已经是比较完美了，动作也比原来多了，而且关卡的丰富程度也达到了顶峰。对于系列玩家来说最关心的就是新要素了，最吸引



人的地方就是斯塔菲的妹妹塔塔登场了，用起来的感觉完全不同于她的哥哥，本作在乘物方面也是异常丰富，小马、羊布偶、弹跳器、潜水艇等都是新意十足，想要顺利通关就必须学会多多善用。小游戏也继承了系列一贯的风格，并且支持四人对战，乱斗起来非常热闹。

评分：90分

RPG

本刊译名：B传说 燃烧的弹珠之魂
游戏原名：B伝説バトルビーダマン～燃えろ！ビー魂!!～
发售日：8月5日　游戏人数：1-2人　开发厂商：ATLUS　游戏容量：64M



本作由小学馆旗下的动漫改编，游戏规则很简单，对战方式也很有意思。战斗场景在一个类似于桌球台的台面上，台面的4角都有珠子，控制射弹人用台面上的珠子攻击对方，在限制时间内把对方击倒或是到时间后体力多的一方胜利，但是活动空间只限在台面的两边，前后的范围也很小，主要靠直接攻击或者借助台边反



弹，攻击对方堆积珠子的地方也是很必要的，可以补充自己的珠子，对付后期的对手没点技术是不行的。画面风格比较卡通化，剧情方面以原作为基础自是有保证，不过本作并不是和传统RPG那样可以自由走动，而是文字指令式的，感觉不够大气，多少有一点令人遗憾。

评分：75分

AVG

本刊译名：动物岛的乔比们2 球球物语
游戏原名：どうぶつ島のチョビぐるみ2　タマちゃん物语
发售日：8月5日　游戏人数：1人　开发厂商：ROCKET　游戏容量：32M



游戏的舞台是在一个全是动物居民的童话岛屿上，游戏的画面很简单且清新，看上去看蛮舒服的。本作的小游戏比前作有所增加，并且很值得一玩，不过其中有一些游戏的设计让人很费解，比如看时钟的小游戏，玩了半天都没弄清准确的看法，只能凭经验猜，这到底是脑筋急转弯还是日本人看时钟的习惯和我们不一样就



不得而知了，不过除此之外其它的小游戏还比较适合给小孩子玩的。本作是标准的低年龄向益智类游戏，人设倒是很可爱，不过人设的风格也是面向低年龄层的。对话也是满屏的假名，一个汉字没有，显然也是面对低年龄的，如果对里面那些小游戏有兴趣，可以玩一玩。

评分：70分

SLG

本刊译名：向日葵动物医院
游戏原名：ひまわりどうぶつ病院～ペットのお医者さん育成ゲーム～
发售日：8月5日　游戏人数：1人　开发厂商：TDK　游戏容量：64M



玩家在游戏中扮演一个在宠物医院工作的女孩，并且要在医院度过两年，根据两年的进修数值，最后的结局也会有变化。游戏的整体风格非常轻松休闲，画面也清新可人，人设更是超级可爱，很适合女孩子的口味。作为一款养成类游戏，玩法基本上属于三点一线式的，没有任何难点可言，完全可以轻松玩下去，玩家每天要做的就是

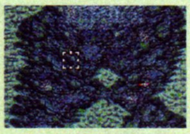


起床后去医院，换好衣服后和同事们开个晨会，然后就是展开一天的工作，从接待到诊断入院以及最后的沟通全部由玩家亲自上手。最关键的是对入院宠物的照顾，能否顺利痊愈就看玩家的技术和爱心了，游戏中设定了各种各样的结局，并且收录了22种小游戏，很有意思哦。

评分：70分

SRPG

本刊译名：奥特曼警备队 怪兽来袭
游戏原名：ウルトラ警备队モンスターアタック
发售日：8月5日　游戏人数：1人　开发厂商：ROCKET　游戏容量：64M



奥特曼想必我们都很熟悉，但这次的主角不是奥特曼，而是科学特搜队、奥特曼警备队等那些组织。主要的战斗单位也是他们用的机动武器，奥特曼在这个作品中也只是辅助。本作共收录了3个奥特曼作品中的人物、机体和怪兽。游戏系统方面，可以说是抄袭了机器人大战，从地图的风格到战斗画面以及菜单，连机体的改造都是机



战那样的，不过这样也好，只要是玩过机战的就可以轻松上手。这个作品最大卖点就是那些熟悉的人物和怪兽了，不过怪兽和奥特曼在地图上的比例实在是奇怪。这个游戏各方面都很一般，主要是没有创意，很难提起玩家的兴趣，喜欢奥特曼的玩家可以试一试这款作品。

评分：65分

SRPG

本刊译名：光明力量 暗黑龙复活
游戏原名：シャイニング・フォース～黒き龙の复活～
发售日：8月5日　游戏人数：1人　开发厂商：SEGA　游戏容量：64M



《光明力量》这个系列无论是在国内还是在日本都很受欢迎，事隔多年，《众神的遗产》被移植到了GBA上，并命名为《暗黑龙的复活》，相信不少曾经玩过这个作品的玩家对这款游戏有很深的感情。这次的移植可以说是很成功，不仅保留了原有的系统，而且还加入了新的卡片系统，给原来玩过MD上这一作的玩家一种新感觉。画面和



音乐方面的提高不大，大概是因为掌机平台的缘故吧，音画质量还算比较不错的。本作虽说是移植作，但是在GBA的SRPG中算是个精品，无论是曾经在MD上玩过这个游戏还是没有玩过的，都是一个不错的选择。同时也希望今后会移植这个系列的另一部作品《古代的封印》。

评分：90分

ACT

本刊译名	SD高达FORCE
游戏原名	SD ガンダムフォース

发售日 8月5日 | 游戏人数 1人 | 开发厂商 BANDAI | 游戏容量 64M



由在日本正在热播的动画《SD高达FORCE》改编，如果单论游戏本身的话本作只能算是一款中规中矩的横版动作过关游戏，并没有什么特别的地方，画面也很一般。不过本作的题材是SD高达，这就完全不一样了，SD高达的人气度就不用多说了，操作那些圆头圆脑的家伙作战的确是一件很有趣的事，特别是扎古的造型可爱至极，而且配音也非常搞笑，。本作一共可以操作三个机体，游戏中可以切换，他们均有各自的特点，比如骑士高达可以空飞，还可以蓄力攻击，用武者高达连续斩打敌人的感觉十分爽快，甚至还有连击数的计算，游戏的整体难度不算高，不擅长动作游戏的玩家也能很快适应。



评分：80分

RPG

本刊译名	洛克人EXE4.5
游戏原名	ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション

发售日 8月6日 | 游戏人数 1-2人 | 开发厂商 CAPCOM | 游戏容量 64M



《洛克人EXE》系列在在GBA上已经出了4作了，销量一直都很好，本作是EXE4的加强版，游戏在前作的基础上有很多进化的地方，采用了真实时钟系统，时间要素在游戏中具有一定影响，战斗系统也有比较大的改动，躲避不是玩家亲自操作，而是由电脑自动发动，剧情方面本次的主线是以参加各个级别的锦标赛为主，与前作相比侧重点更为专业一点，直接与众多强手过招是很过瘾的，特别是追加的那几个新BOSS。众多的小游戏也是本作的一大亮点，而且设计都非常巧妙，比如遇到数字人就是玩算术游戏，有的很简单但也有需要很高技巧性的，值得一提的是小游戏的背景音乐怀旧味很浓。



评分：90分

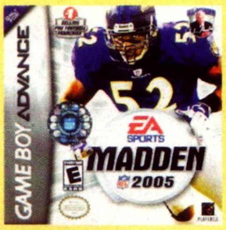
SPG

本刊译名	橄榄球2005
游戏原名	Madden NFL 2005

发售日 8月9日 | 游戏人数 1-2人 | 开发厂商 EA | 游戏容量 32M



橄榄球是北美玩家最喜爱的运动游戏，但对于国内玩家来说因为没有机会接触到该运动，恐怕连知道规则的人都少，更别说游戏了。大家都知道美版画面粗糙，但本作几乎粗糙到了没法看的地步，特别是这种多人参与而且场面又特别混乱的游戏更是如此，想象一下吧，一大推马赛克混杂在一起，你能找着北就算不错了，更提不上什么战术了，也许本作根本就不适合出现在GBA这种屏幕小且3D机能巨差的机种上。不过如果能忍受得了粗糙的画面，本作还是有它魅力所在的，EA的动作游戏向来都是以资料真实且全面著称的，如果是橄榄球饭斯一定会找到你心目中的英雄，顺便提一下，本作的主题歌相当劲爆哦。



评分：60分

FTG

本刊译名	高达SEED 格斗篇
游戏原名	Gundam Seed: Battle Assault

发售日 8月10日 | 游戏人数 1-2人 | 开发厂商 BANDAI | 游戏容量 32M



高达SEED这次以纯2D格斗游戏的姿态在GBA上登场了，原来在SFC上就出过高达的格斗游戏。说实话，无论是从手感还是招式的判定，以及连续技上都不令人满意，这似乎在说明高达并不适合做成格斗游戏。高达格斗游戏的卖点就是在那些人物和机体上，而且从本作的容量上也能看出厂商对这个游戏并不是很负责，虽然模式比较多，但是没什么内容。本作几乎没有普通必杀技一说，基本上所有的招式都能单键使出，不过超杀还是非常华丽的，表演性质很强，但找不到对战格斗的感觉。看来BANDAI似乎在动漫方面的影响力更大一些，所以，总的来说本作还是面向动画FANS的。



评分：75分

ETC

本刊译名	FC迷你游戏系列 磁碟机版
游戏原名	ファミコンミニ ディスクシステムセレクション

发售日 8月10日 | 游戏人数 1人 | 开发厂商 NINTENDO | 游戏容量 32M



距离FC迷你系列第二弹发售三个月后任天堂的捞钱计划再度出击，不过这次选择的是当年FC磁盘机上的10款经典游戏：《超级马里奥2》、《谜之村雨城》、《银河战士》、《光神话》、《赛尔达传说2 林克的冒险》、《新鬼岛》、《侦探俱乐部》、《侦探俱乐部2》、《恶魔城》、《SD高达》。其实国内玩家对一些游戏还是挺陌生的，比如《新鬼岛》和《侦探俱乐部》就挺少见的，因为我们当时并没有机会接触到磁盘机。这其中应该受到高度关注的游戏就是《银河战士》和《赛尔达传说2 林克的冒险了》。其中《银河战士》是这个系列的初代作品，恐怕没多少人接触过，补课的时候又到了，赶紧体会一下1986年的《银河战士》吧。



评分：90分

ACT

本刊译名	铁臂阿童木 心之秘密
游戏原名	Astro Boy: Omega Factor

发售日 8月17日 | 游戏人数 1人 | 开发厂商 SEGA | 游戏容量 64M



SEGA在03年曾经推出过本作的日版，时隔一年之后才发售的美版，对国内的玩家来说似乎没有什么意义：因为动作游戏几乎不存在语言障碍，所以什么版本就不那么重要了。不过单从游戏本身的素质来看，游戏是非常出色的，不愧为SEGA出品的游戏，画面达到了GBA游戏的上乘水准，而且背景完全做活了，舞台中的一些装置都可以破坏，游戏的动作性绝佳，阿童木的喷气飞行、激光、拳脚攻击以及超杀技一应俱全，敌人也多以可爱型为主，打起来非常清新，完全不存在暴力的心理感觉，所以本作也非常适合给女孩子和低年龄玩家。本作的难度确实不高，耐玩度方面有些欠缺，对动作达人而言未免有点遗憾。



评分：85分

RPG

本刊译名	召唤之夜 铸剑物语2
游戏原名	サモンナイト クラフトソード物语 2

发售日 8月20日 | 游戏人数 1人 | 开发厂商 BANPERSTO | 游戏容量 128M



铸剑物语在玩家中的反响不错，这是这个系列的第2作，画面方面基本上继承了前作细腻风格，感觉色彩方面比前作还要更为绚丽一些，战斗方式是类似于传说系列的纯动作型，可玩度比较高。本作共分为男女两个主人公，可以使用多达6大种类的武器，最大的玩点就在于铸造各种不同的武器，锻造的方法和前作也大不一样了，可能性多达200多种，关键是要收集各种材料才行。本作必杀技的特写画面非常眩目，角色配音的素质很高，背景音乐也不错，除了主线外还有很多隐藏的分支剧情，而且拥有多种结局，想要彻底研究透要花费大量的时间和精力，不过本作也绝对有必要花时间去研究。



评分：90分

TAB

本刊译名	马里奥弹珠台
游戏原名	スーパーマリオボール

发售日 8月26日 | 游戏人数 1人 | 开发厂商 NINTENDO | 游戏容量 128M



不要以为这只是一款单以马里奥为卖点的普通弹珠游戏，本作的内涵绝对超出你的想象。画面方面可以说达到了GBA的巅峰，整体色彩饱满细腻，表现力一流，就算单卖画面都足够吸引一大批人了。不过故事方面就比较老套了，去游乐园玩的碧奇公主被冲天炮送到了库巴城，而马里奥又是去救人，不过把人压成球的设计比较恶搞。本作关卡的设计丰富多彩，从草地沙漠到斗技场只要是你能想到的地形场景都有，很多地方一看就会让人会心一笑，BOSS战的设计也是同类游戏中很少见的，另外还可以用金币购买各种道具帮助玩家顺利过关。一款弹珠游戏都能作成这样，实在是服了。



评分：85分

RAC

本刊译名：古惑狼赛车
游戏原名：クラッシュ・バンディクー爆走!ニトロカート
发售日：8月26日　游戏人数：1-4人　开发厂商：KONAMI　游戏容量：64M



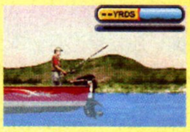
游戏一开始把PS2版本那段高质量的开场CG以图片加文字的方式表现出来了，只要是系列玩家就会很有亲切感。实际游戏画面3D味很浓，但又没有什么粗糙感，而且背景并不是一张死贴图，就算是远处的高山也是有流水的，这点很值得称道，音乐部分也继承了系列的特点。游戏系统基本上和马里奥赛车差不多，大概现在的这种赛车游戏都走相同路线了吧。游戏的操作简单易懂，初学者都可以轻松上手，不过利用道具害人成分比马里奥还要强的多，而且电脑的AI很高，时常发生激烈的混战，难度可不低，速度感也很到位，和朋友联机互相陷害是很有意思的，另外本作的小游戏也值得一玩。



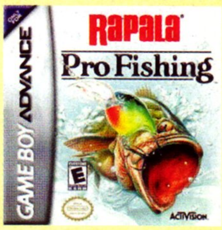
评分：80分

SPG

本刊译名：诺马职业钓鱼
游戏原名：Rapala Pro Fishing
发售日：9月1日　游戏人数：1人　开发厂商：ACTIVISION　游戏容量：32M



这款职业钓鱼出自名厂ACTIVISION之手，各方面的素质都还不错，采用带有3D味的2D画面，看上去还算舒服，本作拥有数个大型钓场，但必须通过不断的攻关才能一一开启，除此之外还可以选择上午或是下午的时段，就连在整条水域中的哪个位置下钩都由玩家自己决定，自由度是挺高的，而且鱼饵的种类也相当的丰富。此类游戏的关键在于能再现多少钓鱼的真实感，因为钓鱼本身就是一门很深的学问，在什么时段在什么位置用什么鱼饵钓什么鱼是有讲究的，本作基本体现了真实钓鱼运动中的这些要素，系统方面也比较直观，带有一定专业性，不过玩起来还是有些难度的，需要一段时间来适应。



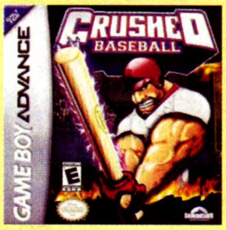
评分：80分

SPG

本刊译名：热血棒球
游戏原名：Crushed Baseball
发售日：9月6日　游戏人数：1-2人　开发厂商：SUMMITSOFT　游戏容量：32M



以GBA的机能实在是不适合制作多人制大场面运动游戏，特别是3D画面的，本作再一次印证了这条真理。本作投球击球的画面倒还将就过得去，只不过就是人物有点假，动作有点僵硬，而且怀疑击球的队员只有一个动作，因为有的时候感觉球棒和球明显不在一条线上，但就是挥空的情况下电脑居然也判定击中了。跑位切换到全景的时候画面就有点见不得人了，最让人受不了的还是比赛开始之前镜头扫视全场的画面，给人感觉就是发生了地震，一颤一颤的，即便对于特别喜欢棒球的人来说也无法忍受，如果非要玩棒球不可，那就去玩其他的棒球游戏吧，至少从画面方面会比这个游戏更好些。



评分：50分

RPG

本刊译名：中央大陆传说
游戏原名：ZOIDS LEEACY
发售日：9月7日　游戏人数：1-2人　开发厂商：ATARI　游戏容量：64M



《中央大陆传说》系列在03年度推出了第二作，时隔一年之后本作发售了美版。二代的画面较前作更为细腻，人物也稍微大一点了，各机体的必杀技演出更为华丽了，本作不再是一代的主人公，而是启用全新的角色担当，但前作的一干人在游戏中依然有露面，登场总人数达到了70人，而机体的数量更是高达140种，另外这次剧情方面有点感人戏在里头，机兽的FANS们这次应该可以满足了。不过本作对国内的玩家来说已经是老游戏了，而且美版除了语言之外并没有太大的改变，除非你英语水平很高想再次更深入的了解剧情，否则基本上可以无视了，如果看不懂日文的话，可以考虑这个美版。



评分：80分

SPG

本刊译名：芭比 公主与乞丐
游戏原名：Barbie As The Princess and the Pauper
发售日：9月9日　游戏人数：1人　开发厂商：VIENDI　游戏容量：32M



家喻户晓的明星级角色，标准的卡通化细腻画面，这已经构成了一款优良游戏的基本条件。本作基本上没有敌人可言，唯一会对玩家造成伤害的只有一些水柱或是小松鼠等可爱的东西，双主人公的设计是本作的最大亮点，给人以耳目一新之感，公主手持盾牌可以护身但却没有任何的攻击力，另一个赤手空拳没有防御能力但歌声的威力却十分了得，可作攻击之用，游戏中必须在两者之间切换操作，有水柱的地方可以先让一个人过去用盾牌挡着再操纵另一个过去，而树上有果子或是敌人的时候则要用歌声把他们搞定。总的来说这是一款比较有新意的卡通动作游戏，而且操作简单、容易入门，推荐给女生们。



评分：65分

RPG

本刊译名：口袋妖怪 火红
游戏原名：Pokemon FireRed
发售日：9月9日　游戏人数：1-5人　开发厂商：NINTENDO　游戏容量：128M



在出《口袋妖怪 红宝石/蓝宝石》的时候，很多玩家就希望能和GB的红、绿联机，其实这是任天堂故意留了一手。在2004年1月底任天堂通过复刻GB的红、绿实现了玩家的这个愿望，并且命名为火红、叶绿。这次的复刻可以说是120%，除了红、绿中的剧情和地图，本作还加入了新的地图和新的剧情，妖怪的收录和原来也不同。并且本作采用了和宝石一样的双主角系统，最初可以选择的妖怪和红、绿是一样的。由于系统是和红宝石、蓝宝石一样的，在玩法上和以前就有很大的差别了。这款游戏还支持新推出的无线联机设备，并且可以和GC的《口袋妖怪竞技场》来联动。



评分：90分

RPG

本刊译名：口袋妖怪 叶绿
游戏原名：Pokemon LeafGreen
发售日：9月9日　游戏人数：1-5人　开发厂商：NINTENDO　游戏容量：128M



口袋妖怪红、绿对于任天堂来说意义重大，当年任天堂正是靠这两个游戏使GB逆转，现在自然要紧紧地抓住这根救命稻草，而且会一直抓下去。为了使红、绿中的妖怪在GBA上登场，任天堂在2004年1月底复刻了这两个游戏，并且在短短几天之内火红和叶绿的销量轻松破了百万，对于复刻游戏来说这是很少有的。不仅如此，这两个软件同时促进了GBA系主机的销量突飞猛进，这给任天堂带来的巨大经济利润是不可估量的。这两款软件在后来相继投放到了欧美市场，并且销量也很好。口袋妖怪已经全球化，可以说已经是一种文化，希望任天堂的这条路能继续走好，再创佳绩。



评分：90分

FTG

本刊译名：鼻毛真拳 爆斗大战
游戏原名：ボボボーボ・ボーボボ 爆斗ハジケ大战
发售日：9月9日　游戏人数：1-2人　开发厂商：HUDSON　游戏容量：128M



大家所熟悉的超级恶搞游戏《鼻毛真拳》这次又以纯格斗游戏的形式登场了。本作的系统实在不敢恭维，你可千万别把它当格斗游戏玩，因为它根本就没有什么手感可言，充其量只能算是恶搞形式的乱斗游戏。不过，游戏中必杀技的特写画面倒是挺劲爆的，其中最具吸引眼球的就是游戏中的卡片系统和各角色的大合体了，大家可以想象一下那些形象本来就恶搞的家伙合体后是什么模样吧？游戏不是很令人满意，但模式倒是挺丰富的，感觉最有意思的还是那几个小游戏，不过也是以恶搞为目的的，比如说鼻毛版的炸弹人吧，实在是令人哭笑不得，好在是HUDSON是拿自家的东西来调侃，否则麻烦可就大了。



评分：70分

RAC 本刊译名 数码暴龙赛车

游戏原名 Digimon Racing

发售日 9月13日 游戏人数 1–4人 开发厂商 BANDAI 游戏容量 64M



这是一款和《马里奥赛车》比较相似的游戏，这种类型的游戏已经有点泛滥的趋势了，比如《KONAMI赛车》、《古惑狼赛车》等，但没有想到本作和《马里奥赛车》如此相似。这款游戏也是卡通风格，赛道是伪3D的，无论从手感还是道具的效果和《马里奥赛车》雷同，只是角色变了。这种游戏正是以人物为卖点，但是现在这类游戏都跑不出这个圈子，一味的跟风，缺乏创新，难道是跟某游戏的风，游戏的质量才有保证吗？64M的容量无论是在画面还是游戏系统以及其他方面上都没有体现出来，以BANDAI的实力做出这样的游戏实在是令人遗憾，本作只向数码暴龙FANS推荐。



评分：65分

ACT 本刊译名 守护英雄ADVANCE

游戏原名 Advance Guardian Heroes

发售日 9月14日 游戏人数 1–4人 开发厂商 TREASURE 游戏容量 64M



世嘉土星时代的超爽快动作游戏在GBA上复活了，本作对于土星迷来说有着非同一般的意义。此番的GBA版基本上继承了土星版的优点，6人同屏乱斗的华丽战斗也得以完美再现，想当年这可是极为拉风的设计哦。不过本作的人设和SS版的相差很多，完全就是两个风格，游戏中的必杀或魔法的指令，相比SS版也简化了。这个游戏的招牌系统，角色的养成系统在本作沿用了下来。通过联机还支持双人合作战斗，对战模式更是支持多达4人同时联机，联机的时候似乎存在一点拖慢现象。不过GBA版较原作多少还是有一点缩水的，本作没有继承原作中分支路线设计，而是采用单线流程，多少有些令人遗憾。



评分：85分

RPG 本刊译名 口袋妖怪 绿宝石

游戏原名 ポケットモンスター エメラルド

发售日 9月16日 游戏人数 1–5人 开发厂商 NINTENDO 游戏容量 128M



口袋妖怪每一作都会为任天堂创造天文数字的利润，无论是新作也好复刻也罢无一例外。作为红蓝宝石的资料篇，虽然不能算全新的作品但本作的进化也是很明显的，首先男女主人公的服饰就有了改变，除了主色调变成了绿色外，男主角的上衣改成了短袖，而女主角则是无袖配运动短裤示人，给人很清新的感觉，也算是迎合一下夏天的气氛吧。本作最大的亮点还是系统上的变化，全新形态的双人作战令战斗更具战略性，偶尔乱入的敌方角色有时会令人措手不及。另外本作还收录了之前任何一作都无法捕捉到的妖怪，也就是到绿宝石为止，386只妖怪都可以通过正常方法入手了，也为GBA的口袋宣告了一个终结。



评分：90分

ACT 本刊译名 F-Zero：GP传说

游戏原名 F-Zero：GP LEGEND

发售日 9月20日 游戏人数 1–4人 开发厂商 NINTENDO 游戏容量 128M



驾驶着时速超越1000km的赛车与对手展开最速之争，这就是F-Zero了。游戏画面较前作有了一定的提高，速度感依然是很强的，如果是刚接触这个系列的，想拿到好成绩不太容易。本作最大的亮点就是加入了TV动画中的原创角色，而且这次还有专门针对他设计的剧情，游戏设计的由浅入深，就算是初玩者也能在短时间内上手，这点是很体贴的，也比较符合任天堂简单乐趣的原则，不过并不是说游戏没有可研究性，本作在日本可是专门发售了攻略本的，一款赛车游戏能制作到这个份上实属不易。不过本作在03年末就发售过日版，游戏中也没有什么剧情，这次的美版对国内玩家来说意义不大。



评分：90分

ACT 本刊译名 反斗家族

游戏原名 Fairly OddParents, The Shadow Showdown

发售日 9月20日 游戏人数 1人 开发厂商 THQ 游戏容量 32M



事实再一次证明在GBA上只有老老实实走2D路线才有可能出精品，首先本作纯正的卡通味就已经有了让人玩下去的动力。说到游戏的本身，其实就是一款标准的超级马里奥式动作游戏，虽然没有太多的个性，但要说学也是像模像样的，接星星、跳跃、踩敌人、快跑，操作方面很顺手，而且瓦里奥的精髓在这里也被发扬了，冲刺、震地、抓取、丢出、斜坡滚。实在是佩服厂商的拿来主义，其实拿并不丢人，关键是要能拿的好，况且本作也并非完全抄袭，随从的设计就非常有新意，两个同伴各具特点，关卡中很多地方都需要他们的帮助，而且切换式的操作也比较方便，游戏不难，喜欢动作游戏的玩家可以尝试下。



评分：75分

ACT 本刊译名 星球大战三部曲 原力学徒

游戏原名 Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force

发售日 9月21日 游戏人数 1–2人 开发厂商 UBI SOFT 游戏容量 64M



本作毫无疑问是卢卡斯今年发售的星战三部曲DVD的应景游戏，但厂商却是抱着100%认真的态度来对待的，官方宣称本作将给GBA上5岁到50岁的星战迷们带来不逊于电影的至高体验。本作的故事背景和电影中一样，玩家扮演主人公卢克经历种种困难险阻最终成长为绝地武士并救出姐姐，游戏背景制作得中规中矩，出色的地方全在人物上，无论动作的流畅度还是手感都达到了一个比较高的水准，而且具有真实感，音乐方面更是完全再现了电影配乐的原味，而且游戏关卡也有点难度，必须特别注意是那些致命的机关。总体来说本作算GBA上欧美动作游戏中素质比较高的一作，确实没有让星战迷们失望。



评分：75分

ARPG 本刊译名 龙珠Z 布欧之怒

游戏原名 Dragon Ball Z: Buu's Fury

发售日 9月21日 游戏人数 1–2人 开发厂商 ATARI 游戏容量 64M



由于龙珠近年来在欧美的超强人气，近来该系列几乎每一作都是美版先发，而且人设的风格也不是漫画原画，更像欧美风格。布欧之怒作为在GBA上的系列第三作，剧情方面紧跟前作以魔人布欧篇为蓝本，国内的龙珠爱好者大多就是看到布欧这里为止。不过像这种系列化的作品，除了剧情的更新外，在画面方面是很难有所突破的，本作也只能说是延续了系列的特色吧，不过比较前作也多少追加了一点全新的要素，大量的Z战士展品以及撒旦展品是收集的重点，也是游戏耐玩度的保证，这其中一部分是在剧情中得到，但绝大多数都是隐藏在各处，必须用心去寻找才行，另外本作的一些隐藏的特殊剧情也比较搞笑。



评分：85分

SPG 本刊译名 后院篮球

游戏原名 Backyard Basketball

发售日 9月21日 游戏人数 1–2人 开发厂商 ATARI 游戏容量 32M



本作的范畴应该属于花式街头篮球，确切的说是美国孩子们在自家后院里的玩耍吧，就像在中国几乎所有的人都会打乒乓球那样。游戏的开场动画比较有意思，其实那几招耍球在NBA里已经见怪不怪，但就因为球员换成了卡通化的小孩子，特别是最后那记合体灌篮实在令人忍俊不禁。比赛是3对3的形式，因为本来就是街头性质的，打起来不会有太多的限制，没有边界也没有回场，一些平时在正规比赛中看不到的东西在这里都能展现出来，甚至是必杀技之类的，所以玩起来也就特别的轻松。可别小看本作，这里收录了NBA球队和球员，想看看姚明的Q版造型么，那就快来玩吧。



评分：75分

STG

本刊译名	杀戮开关
游戏原名	Kill.Switch

发售日 9月22日 游戏人数 1人 开发厂商 NAMCO 游戏容量 32M





本作在FPS游戏界的名气非常之大，一度被玩家誉为是仅次于光环的作品，不过本次的GBA版本实在是看不出厂商有太大的诚意。首先本作只用到了32M的超低容量卡带，就算是放在几年前一款如此低容量的全3D射击游戏恐怕也是不可想象的，在玩之前原本以为南梦宫这个老牌厂商会给大家带来一款小容量高素质的经典游戏，但实际上却还是落了俗套。原作在家用机上的精美画面到了GBA上简直是不堪入目，虽说GBA上本来就没几个像样的同类游戏，但也实在是令人失望啊，而且原本被玩家称道的操作感也似是而非。如果不是顶着南梦宫的KILL金字招牌，恐怕本作就连60分都得不到吧。

评分：60分

STG

本刊译名	恐龙战队
游戏原名	Power Rangers: Dino Thunder

发售日 9月22日 游戏人数 1人 开发厂商 THQ 游戏容量 32M





本作是根据《恐龙战队》改编而成的游戏。在早期FC和MD上都曾经推出过《恐龙战队》的游戏，本作的风格和MD的那一款比较相像。作为一款标准的平面动作过关游戏，本作画面的卡通味非常浓。游戏的背景比较简单，是典型的2D风格。角色的必杀技虽然既不算多，也算不上华丽，但让人都很实在。本作还保留了“保险”这个概念，每集齐10枚金币就可以发动一次类似于战斧顶级魔法火龙的超杀。不过本作的缺点也是非常明显的，敌方角色的种类比较少，其攻击的手法也太过单一，而且我方飞腿的威力也实在太大，这些都使得游戏整体的平衡性多少受到了一些影响。

评分：70分

SPG

本刊译名	高球小子 飞吧！胜利的一击！
游戏原名	DAN DOH!!飛ばせ!勝利のスマイルショット!

発售日 9月22日 游戏人数 1－4人 开发厂商 TAKARA 游戏容量 64M





本作是由《周刊少年SUNDAY》连载的以高尔夫球为主题的漫画改编而来，所以游戏的画面和人设甚至是剧情对白都有保证。游戏中故事模式、对战模式以及收集模式一应俱全，不过要对战的话必须先在故事模式中把角色打出来才行，此类竞技型游戏每个选手能力的设定都是有讲究的，主人公自然是百年不变的平均型了，女孩子则是技巧型。本作的细节方面制作的比较到位，比如击球的时候会和真实比赛那样打翻一小块草皮，还有球场的天气等因素也有体现，而卡通味在游戏中也随处可见，高尔夫球的表情甚是可爱，另外各选手的必杀技特写画面也很有魄力，喜欢这个漫画的玩家不要错过。

评分：70分

ACT

本刊译名	守护英雄ADVANCE
游戏原名	アドバンス ガーディアンヒーローズ

发售日 9月22日 游戏人数 1－4人 开发厂商 TREASURE 游戏容量 64M





在美版先行发售后，日版的《守护英雄ADVANCE》也与玩家见面了，《守护英雄》这个作品在SS上非常受欢迎，但是移植到GBA上后，明显感到缩水。人设方面和原作截然不同，给人感觉有些不自然，其次动作方面感觉很生硬，特别是连击的最后一击，硬直时间较长。给人感觉最不爽的就是，这一作里没有任何分支，从头到尾就一条路线，降低了游戏的耐玩度。不过在分支上的损失，在隐藏人物中弥补上了，可以使用SS上那些人物以及敌人大概是支持这个游戏的一个动力。日版的隐藏人物也比美版的多，但是多的人物就是每个角色的缩小版和放大版，但是无论怎么说也是一款不错的ACT，值得一玩。

评分：85分

ETC

本刊译名	天使收藏品2
游戏原名	エンジェルコレクション2 ピチモになろう

发售日 9月22日 游戏人数 1人 开发厂商 MTO 游戏容量 64M





这是一款以人气杂志的美少女模特为主题的游戏，可以说是100%女性向作品。本作共收录了200多款不同款式的时尚服装以及饰品，不过在游戏初期只提供了极少的服装给玩家，必须通过各方面的努力来获得更多的服饰，把自己打扮的更加靓丽。可以说各种奢华的时装和精美的饰品永远是女生们的最爱，哪怕只是在游戏中拥有也是具有极大满足感的，这就是本作的卖点和乐趣所在了。而且本作的游戏方式也是专门为女生量身定做的，气氛相当的轻松休闲，连游戏中的打工都是靠完成一些小游戏所达成的，而且那些小游戏也比较简单有趣很适合女生，可以说这款游戏是本年度最佳女性游戏之一。

评分：70分

TAB

本刊译名	大众软件系列 大众将棋
游戏原名	みんなのソフトシリーズ みんなの将棋

发售日 9月24日 游戏人数 1－4人 开发厂商 SUCCESS 游戏容量 32M





日本的将棋是类似于中国象棋的一种棋类，从棋盘布局到各棋子走法都很类似，当然还是有一些区别的，没接触过将棋的玩家必定是一头雾水，不过本作有专门的教学模式，从将棋的起源到走法甚至是技巧都有很详细的介绍，很容易就能弄明白。本作可以一机双人对战，也就是你走一步，然后把GBA给我走一步，除了与电脑和朋友对战之外，最有意思的就是残局破解模式了，这个模式比较有意思，不过这对玩家的水平要求就比较高了，另外还有一个类似于大富翁的模式，是通过丢色子来玩的，一款棋类游戏能制作得如此丰富也算是有心意的了，不过国内的玩家对将棋不是很熟悉，玩的人应该不多。

评分：65分

ACT

本刊译名	尼克卡通 疯狂定格
游戏原名	Nicktoons: Freeze Frame Frenzy

发售日 9月27日 游戏人数 1人 开发厂商 THQ 游戏容量 32M





玩家操纵着著名的卡通人物在大街上给路人拍照，严格的说这应该是一款射击游戏，而且你会发现和16位机时代的经典射击游戏“第一滴血”极为相似，只不过这里把纵向卷轴换横向，蓝博变成了卡通人物，冲锋枪换成了照相机，而敌人则改成了大街上的路人罢了。这并不是说本作不好玩，相反的让我们又找到了那种独特的感觉，毕竟这种类型的游戏早就见不到了，游戏目的并不是用相机消灭敌人，这不是PS2的零系列，玩家要做的是用手中的相机为大街上的路人抓拍照片，而被拍照的人会作出各种有趣的反应，有的是欣然接受并摆出不同的姿势，有的则是惊慌失措夺路而逃，不过遇到虫子等碍事的家伙就要把它们照掉了。

评分：60分

ACT

本刊译名	鲨鱼故事
游戏原名	Shark Tale

发售日 9月29日 游戏人数 1人 开发厂商 Activision 游戏容量 64M





本作是根据曾经创造过不错的票房成绩的同名电影改编而成的游戏，玩家将操纵一条拥有李小龙般身手的小鱼在水底冒险。作为一款标准的横版动作游戏，本作那美式风格十足的画面非常具有3D质感，小鱼的设计制作比较到位，只是游戏的背景用色似乎有点问题，总感觉像曝光了光似的。本作最大的卖点就是角色了，这条酷鱼游起来和平常的鱼没什么两样，但却懂得拳击和腿技，还有连续技这一说呢，打起来像模像样的，手感不错，而且冲刺也比较有速度感，如果把它停在原地不动甚至还会随着劲爆的背景音乐跳起街舞来，实在令人忍俊不禁。即使你不是原作电影的影迷，也可以享受本作的乐趣。

评分：70分

ACT 乐高骑士帝国

本刊译名：乐高骑士帝国
游戏原名：Lego Knights' Kingdom
发售日：10月4日　游戏人数：1-2人　开发厂商：THQ　游戏容量：32M





一款以中世纪骑士为主角的动作游戏，玩法有些类似赛尔达传说，画面采用俯视角视点，地图是纯2D画风，人物则是3D感觉，不过这种伪3D看上去很粗糙，特别是与背景相结合起来很别扭，也有可能是ROM的容量不大所造成的。本作的动作要素是比较丰富的，踩机关、蓄力魔法、定位攻击、定位格挡，可以说具备了一款成功的动作游戏的要素。但本作的问题却非常的明显且严重，随着人物的移动画面会强制迁移，那种糟糕的感觉影响到正常的游戏，还不如和赛尔达那样搞区域切换。画面摇晃似乎是美版游戏永恒的弊病，本作就是一个经典的案例，原本是个不错的游戏，如果你不怕晕的话可以一试。

评分：65分

SPG 托尼霍克地下滑板2

本刊译名：托尼霍克地下滑板2
游戏原名：Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour
发售日：10月4日　游戏人数：1-2人　开发厂商：Activision　游戏容量：64M





托尼霍克滑板是同类游戏中最优秀的作品了，而地下系列则是近年来厂商力推的全新作品。不过通常此类游戏移植到GBA上画面肯定好不到哪去，这点大家心里应作好准备，虽然厂商已经把全部的机能用在了人物上，但仍然只能用惨不忍睹四个字来形容。不过千万不要以为没有好的画面就不是好游戏，本作的手感绝对是一流的，踏着滑板在街头游走，无论是转向还是跳跃，每个动作都相当的流畅，没有一丝生硬感。操纵这样活生生的选手在各种街头设施或是专业场景中拉风，实在是一件美妙的事情。这个游戏花样多，很有意思，但是想玩好不太容易，要多加练习，不过如果水平不到家的话小心摔得牙床滴血。

评分：85分

ACT 洛克人ZERO3

本刊译名：洛克人ZERO3
游戏原名：Mega Man Zero 3
发售日：10月5日　游戏人数：1人　开发厂商：CAPCOM　游戏容量：64M





作为GBA上原创的动作洛克人游戏，该系列一贯以高难度和华丽的画面著称，本作无论是画面还是游戏性都达到了GBA的巅峰，整体素质非常令人满意。主人公ZERO这次各方面的能力都得以大幅强化，这一作中取消了为了延长游戏时间而存在的武器升级系统，同时加入了换装系统。这个游戏把所有的道具和必杀技收齐不是一件容易的事，会去玩ZERO系列的一般都是动作达人，其实本作的精髓也就在于如何获得最高评价，甚至是零伤害度通关，怎样合理的使用连续技是必须研究的课题，这里边的东西实在是有够深厚。我不敢说本作是04年度GBA上最好的动作游戏，但应该算是比较有难度的。

评分：95分

SRPG 火炎纹章 圣魔的光石

本刊译名：火炎纹章 圣魔的光石
游戏原名：ファイアーエムブレム圣魔の光石
发售日：10月7日　游戏人数：1-4人　开发厂商：NINTENDO　游戏容量：128M





任天堂旗下的扛鼎之作三度在GBA上登场，本作的画面和音乐基本继承了系列的特点，但没有太大的改变，不过操作界面和游戏系统有了明显的革新，可以说有点回归外传的味道。世界观方面还是万年不变的王子复国记，不过这次采用的是双主角路线，部队在大地图上也可以自由行动了，这样一来练级就更为便利，不过从而带来的就是难度降低。敌兵种追加了魔物，算是本作的一个亮点吧，在角色职业方面增加了数个新的高级职业，每个职业转职时都有两个分支可以选择，某些高级职业还有特有的职业技能，如果组合一支人员搭配合理的队伍成为玩家必须研究的课题，不过总感觉本作的流程方面还是偏短。

评分：95分

ACT SD高达 FORCE

本刊译名：SD高达 FORCE
游戏原名：SD Gundam Force
发售日：10月10日　游戏人数：1人　开发厂商：BANDAI　游戏容量：64M





现今GUNDAM系列已经越来越有全球化的趋势，继GUNDAM SEED之后，SD GUNDAM FORCE也开始被美国的GUNDAM FANS所认识，于是BANDAI公司不失时机的推出了这款由动画《SD GUNDAM FORCE》所改编的美版游戏，其实单论游戏本身的素质只能说是普普通通，对于一款横版动作过关游戏来说没有什么亮点。但是就因为是GUNDAM动画改编的，里面的人物都对GUNDAM FANS有着很大的吸引力。操作着一群可爱的机器人进行战斗真是十分有趣，而且配合游戏本身轻松搞笑的音乐，即使不喜欢GUNDAM的玩家也会在轻松的氛围中慢慢喜欢上这部游戏。总体来说，这部游戏制作的还算不错。

评分：70分

ACT 塔克2 梦想之杖

本刊译名：塔克2 梦想之杖
游戏原名：Tak 2: The Staff of Dreams
发售日：10月11日　游戏人数：1人　开发厂商：THQ　游戏容量：64M





这是一款纯卡通风格的动作过关游戏，小主人公塔克受村民的嘱托展开冒险。本作采用纯2D的画风，所以画面非常的清新，没有美式游戏一贯的粗糙感，卷轴的效果也比较到位，没有发生画面摇晃的问题，这在近期的二线美版动作游戏中是很难得的。厂商在系统方面还是下了点功夫的，主人公的技能比较丰富，而且没有一项是多余的，在攻关途中必须合理使用到各种技巧，否则寸步难行。关卡设计方面，难点并不在敌人，而在机关和地形的设置，如果掉在机关上直接就是毙命。游戏的整体难度不高，风格又比较卡通，比较适合低年龄层的玩家，喜欢这个类型的玩家也可以试试。

评分：65分

ARPG 续我们的太阳 太阳少年加戈

本刊译名：续我们的太阳 太阳少年加戈
游戏原名：Boktai 2: Solar Boy Django
发售日：10月12日　游戏人数：1-4人　开发厂商：KONAMI　游戏容量：128M





03年夏天太阳体感型游戏我们的太阳红及一时，游戏的卖点就在于卡带里的光线传感器能够感应出玩家所处环境的光照强度，从而影响到游戏中光能枪的能量，很多玩家为此买了正版。这一作的续作的日版在2004年7月底发售，是个很受欢迎的作品。续作中加入了一些新的系统，例如主角升级后的属性点由自己来分配，因为加入了魔法系统，所以分配属性点会决定发展的方向。武器方面也不再只是太阳枪了，新加入了一些新武器，可以适应各种不同的情况。本作的AI似乎也比上一作要高，从而增加了游戏的难度，过关评定系统和上一作大致相同。如果是想看剧情而苦于日语的玩家可以考虑这个美版。

评分：90分

ACT 袋狼2 丛林营救

本刊译名：袋狼2 丛林营救
游戏原名：TY the Tasmanian Tiger 2: Bush Rescue
发售日：10月12日　游戏人数：1人　开发厂商：EA　游戏容量：64M





本作是一款传统的2D动作过关游戏，厂商是够大牌的，整体水平不至于太低。画面方面是标准的美式风格，虽然是2D游戏却有种3D的感觉，但这种风格的画面多少有点粗糙，不过在同类游戏中又算是中上乘的，背景中一些细微的地方都表现出来了。游戏的主人公是只手持双回旋镖的袋狼，而攻击方式自然就是飞行道具了，这方面的设计还是挺到位的，可以随意朝八个方向发镖。不过跳跃就有所欠缺了，只有短暂的空中滞留，而且敌人的种类也不多，攻击手段很单调，关卡的设计也太过于传统，没有什么难度，就是一味的打关，游戏内容不够丰富，只能说是很一般的作品。

评分：65分

SPG

本刊译名 FIFA2005

游戏原名 FIFA Football 2005

发售日 10月12日 游戏人数 1～2人 开发厂商 EA 游戏容量 64M



FIFA足球作为当今两大足球系列之一，虽然人气度不及胜利十一人，但游戏的素质不容低估。FIFA的特点就是资料全面，本作收录了几乎所有知名的球队和球会，人员全部实名登场，但中国队中居然还有杨晨、祁宏这样的02世界杯老队员，也不知道是以什么时代的数据为蓝本。不过本作的手感绝对是一流的，虽然过少的按键数量制约了操作，但通过简单的组合键还是能打出各种流畅的配合。球员的跑动不再溜冰了，盘球的动作非常细腻，虽然人物很粗糙，射门的动作也比较丰富，只要条件允许凌空都能轻松抽出。唯一的遗憾就是没有现场解说，临场感不足，可以说本作比GBA版胜利十一人要强。



评分：80分

ACT

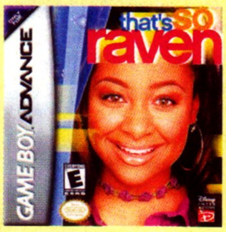
本刊译名 如此瑞文

游戏原名 Disney's That's So Raven

发售日 10月13日 游戏人数 1人 开发厂商 Disney 游戏容量 64M



本作是以搞笑姑娘瑞文为主角的动作游戏，也许国内的玩家并不熟悉这个艺人，头扎高马尾配上80年代的喇叭裤，可以说她的搞笑形象不比豆子先生逊色。游戏中穿插了大量的电影剧照，代入感十足，其中还有一段是类似生化危机惊恐眼球的特写动画，瑞文的攻击方式非常特殊，居然是用手提包猛一阵晃，实在是令人忍俊不禁，除了皮包攻击外还有防狼漆和矿泉水等道具。游戏中没有真正意义上的敌人，只是一些给瑞文造成麻烦的家伙，比如清洁员等等，给他们撞上就会消耗体力值，甚至是被找茬的上司逮住也会遭到"攻击"。游戏几乎没有什么难点，属于休闲类型。



评分：75分

ACT

本刊译名 迪斯尼 星际宝贝2

游戏原名 Disney's Lilo & Stitch 2: Hamsterviel Havoc

发售日 10月13日 游戏人数 1人 开发厂商 Disnep 游戏容量 64M



迪斯尼的动画片真是出一部红一部，星际宝贝又再度来到GBA上了，要说风格本作简直就是洛克人和合金弹头的合体，主人公奔跑中的射击动作实在是太像洛克人了，根本就是COSPALY，而那种射击的感觉和枪械的种类又令人不由的联想到了合金弹头，特别是第二关的沙漠场景，加上天上飞的敌人，再次COSPALY一回。不过这款游戏动作流畅，武器也比较丰富，还穿插一些类似赛车游戏的关卡，感觉十分爽快。而且这个游戏很容易上手，游戏中也没有碰到敌人身体自己费血的设定，而是像合金弹头那样，可以穿过敌人，难度不高，即使是不擅长动作游戏的玩家也能接受。



评分：75分

ACT

本刊译名 回转瓦里奥制造

游戏原名 まわるメイドインワリオ

发售日 10月14日 游戏人数 1人 开发厂商 NINTENDO 游戏容量 128M



以最速、最高、最多为宗旨的《瓦里奥制造》又有新玩法了，这是任天堂的新花样之一，在卡带中安装体感器，靠晃动GBA和旋转身体来玩游戏，因此被命名为《旋转瓦里奥制造》。这个新的创意令不少人叫绝，以前要通过游戏机上的键才可以玩游戏，而现在自己的动作会直接反映到游戏中，这种新创意大概只有任天堂才能想到。游戏的风格和前一作一样很搞笑，基本上很多游戏都是不到半分钟就可以完成的，应了这个系列的宗旨，虽然游戏时间短，但是那些小游戏都很耐玩，需要不断地挑战最速。只有买正版卡带才能体会到这种乐趣，要找到旋转的正确方法，不过不要转晕哦。



评分：95分

ACT

本刊译名 星之卡比 镜之大迷宫

游戏原名 Kirby & The Amazing Mirror

发售日 10月18日 游戏人数 1～4人 开发厂商 NINTENDO 游戏容量 128M



算上本作《星之卡比》在GBA上已经有两作了，前一作是复刻FC的，而本作是原创的新作。这个是一个非常叫座的系列，不光是卡比圆圆的造型惹人喜爱，游戏本身也是非常有意思的。既然是新作自然就有新的面貌，这次不仅加入了不少新的能力，比如像格斗家就是一个非常好用的能力。而且原来的一些能力在原有基础上做了强化。比如剑士卡比，在本作中用剑不只是砍一下了，还有连续斩和剑技，增加了爽快感。另外，本作最大的亮点应该就是联机了，毕竟单人玩和多人玩的感觉是不同的。本作中的联机模式支持一卡多人，有一盘卡带就可以让大家一起享受这份快乐，真是不亦乐乎。



评分：95分

ACT

本刊译名 忍者神龟2

游戏原名 Teenage Mutant Ninja Turtles 2

发售日 10月19日 游戏人数 1～4人 开发厂商 KONAMI 游戏容量 64M



忍者神龟系列是老牌动作过关游戏了，早在红白机时代就给我们带来过无数的快乐。和上一作相比本作的风格有了改变，上一作主要以爽快的打斗为主，而本作则像以潜入、完成任务为主。而且增加了一些新动作，比如环视四周、贴墙壁、爬水管，看起来和GBA的分裂细胞类似，并且对每个角色的技能做了强化，每个角色都有自己特殊的技能，这些技能无论是在打关还是收集宝石时，都会派上用场。本作中每关开始都是没有武器的，只有飞镖，而且敌人也比原来难打，总体难度比前作有所提升。这款游戏既需要动作又需要头脑，是一款不错的ACT作品。



评分：80分

ETC

本刊译名 小淘气 我们长大了

游戏原名 Rugrats: All Grown Up! Express Yourself

发售日 10月19日 游戏人数 1～2人 开发厂商 THQ 游戏容量 32M



本作是由欧美少儿动画改编而成的，对应也自然是低年龄层玩家了，游戏并不是单纯的过关，而是操作主人公在城市中展开冒险，有的地方必须触发剧情才行，遇到机关也不至于致命，血掉出来是可以再拣回去的，这点有些类似于索尼克的设定，总之很体贴小朋友就对了。虽然是一款普通的卡通游戏，不过花样却不少，可以调整壁纸和背景音乐等等桌面要素，甚至还有PDA模式，有记事功能。本作的故事模式进行到一定程度会出现一些小游戏，这也是本作的一个亮点，这些游戏设计巧妙，玩法简单，但是很考验玩家的反射神经，总的来说是一款不错的休闲类游戏。



评分：65分

ACT

本刊译名 战斗员山田一

游戏原名 战斗员山田はじめ

发售日 10月21日 游戏人数 1人 开发厂商 KIDS STATION 游戏容量 64M



本作的故事背景和创意都是标新立异的。主人公山田君是一个加入恶组织的不良少年，玩家要操纵这个家伙在街道上肆意的破坏捣乱，并以此来获得组织给予的高评价。在每一关中，组织都会给山田君下达不同的指示，基本上就是在大街上打人什么的，不过这整个过程是非常搞笑及卡通化的，比如用水枪打人，在地上放香蕉皮等。街上除了那些毫无还手之力的市民外还有警察，甚至连黑社会分子都有，他们都是山田君的敌人，如果罪恶程度太高的话还会把正义的使者召出来，很像横行霸道吧。不折不扣的暴力游戏却如此可爱有趣，让人忍俊不禁，这就是本作的闪光点了。不过，小朋友们可不要向山田学哦！



评分：75分

RAC

本刊译名	F-ZERO 高潮
游戏原名	F-ZERO クライマックス

发售日 10月21日　游戏人数 1-4人　开发厂商 NINTENDO　游戏容量 128M



《F-ZERO》作为元老级游戏已经是三度在GBA上登场了，本作总共有多达35人的超豪华选手阵容，每位车手都各有特点，这一点在竞速类游戏历史上恐怕也是不多见的。除了拥有超多车手外，本作的系统也很丰富，玩家可以自行编辑出独一无二的赛道，而且还可以通过联机和朋友分享自己的杰作。这次赛车的速度感又增加了不少，主要是出现了加速的设定。在对抗性方面由于新加入了旋转这个新的动作，使比赛变得更激烈了，玩家做的不仅是要超过对手，还要攻击对手。而且本作还首度加入了平移的操作，为飞快的赛车通过弯道提供了不少便利。无论从哪个方面来说，本作的素质都堪称一流，不容错过。



评分：90分

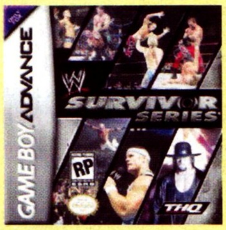
FTG

本刊译名	职业摔跤联盟
游戏原名	WWE Survivor Series

发售日 10月21日　游戏人数 1-4人　开发厂商 THQ　游戏容量 64M



职业摔跤以其独特的魅力风靡欧美和日本，不过国内很难看到这种纯暴力的表演节目，所以了解该项目的玩家并不太多。游戏的开场动画非常有魄力，音乐更是给人一种劲爆热辣的感觉。本作聚集了联盟中几个阵营的招牌摔跤选手，能亲身操纵这些斗技场上的强人对于FANS来说是令人热血沸腾的。本作采用了类似与真人快打式的真人扫描方式，使得游戏的真实感大增，比赛时打击的音效也具有拳拳到肉的质感，格斗技更是一个不少，而且都能很方便地使出来。游戏模式也比较丰富，无论是单挑还是乱斗一应俱全，不过本作唯一的缺点就是人物走动时太做作了，感觉有些别扭。



评分：75分

ETC

本刊译名	双子系列2 打扮公主4/恋爱占卜大作战
游戏原名	ツインシリーズ2 おしゃれプリンセス4/恋愛占い大作戦

发售日 10月22日　游戏人数 1-4人　开发厂商 CultureBrain　游戏容量 64M



本作是一款女性向游戏，合集的方式感觉非常超值。第一个是以女生为主人公的文字类恋爱游戏，这款游戏最大的特点就是可以逛街，而且是整条购物街随你逛，看到喜欢的衣服可以试穿，这对女生来说是致命的诱惑，满足了做模特的欲望。第二款是标准的占卜工具，只要输入自己和情侣的个人数据就能够得到各方面的预测，而且还会推荐玩家到某个地方去旅行，很人性化吧。最后一个游戏的主题主要是校园生活，类型方面和大富翁很像，可以说是心跳回忆和大富翁的结合，对话界面几乎就是照般心跳，特别是移动的背景。总的来说本作即有可玩性又有实用性，是个不错的女生游戏。



评分：85分

ETC

本刊译名	经典NES系列
游戏原名	Classic NES Series

发售日 10月25日　游戏人数 1人　开发厂商 NINTENSO　游戏容量 32M



继6月份美国任天堂发售8款经典NES系列游戏后，这次又精选了4款大人气的经典游戏重新包装与玩家见面，看来这些经典的FC游戏在哪里都受欢迎啊。它们分别是：恶魔城德拉古拉、马里奥医生、银河战士、赛尔达传说2林克的冒险。其中除了马里奥医生是日版FC迷你系列第2弹中收录的游戏之外，其他3款都在8月份FC迷你系列磁碟机版本中收录，在这4款游戏中前两款都是我们比较熟悉的，后两款银河战士和赛尔达传说是最值得一玩的，因为那时候国内还是纯动作过关游戏统一天下的年代，我们根本没有机会接触到这种游戏，现在也算是寻一寻根吧，见识一下超级大作最原始的模样。



评分：75分

ACT

本刊译名	电子世界争霸战
游戏原名	Tron 2.0: Killer App

发售日 10月26日　游戏人数 1-4人　开发厂商 Buena Vista Interactive　游戏容量 128M



本作的世界观和洛克人EXE系列很相似，战斗场景都是在电脑程序中，主人公的外形也极具电子色彩。战斗方式是直接在地图上的纯动作形式，男主人公使用的武器是飞盘，女主角使用的武器是激光棍，但跳跃、格挡、回旋攻击等必杀技并没有什么不同，感觉厂商有些偷懒的味道。最要命的还是手感，其实打斗的感觉倒还过的去，主要是画面摇晃的实在太厉害了，玩起来比3D游戏还头昏，几乎就是折磨玩家的眼睛。而且难度方面也有些问题，很难说是难还是容易，敌人倒没什么难度主要是地形机关设计得太变态了，有时候还没明白怎么回事就挂了，这样的游戏实在是没有玩点可言。



评分：30分

TAB

本刊译名	游戏王 命运之旅
游戏原名	Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler

发售日 10月26日　游戏人数 1-4人　开发厂商 KONAMI　游戏容量 64M



游戏王是最适合改编成游戏的动画，因其本身就是一种游戏方式，就像象棋和扑克那样。游戏王系列从GBA初期就先后以纯卡片和RPG的方式多次登场，而这次一改往常首次采用了类似于大富翁的游戏方式，和传统的大富翁一样本作依然是以掷色子的方式在大地图上行走，只不过遇到敌人后是进入卡片战斗画面，如果胜出的话即可拥有土地。虽然说游戏方式变了，但游戏王的精髓并没有改变，那极具战略性的卡片战斗系统无论玩几遍都会有新意，似乎不可能会腻。当然了，像游戏王这种类型的游戏永远只有对战才能发挥游戏性，人与人之间的较量是任何高智能的程序都无法模拟的。



评分：80分

ACT

本刊译名	横行霸道Advance
游戏原名	Grand Theft Auto Advance

发售日 10月26日　游戏人数 1人　开发厂商 Rockstar Games　游戏容量 128M



横行霸道可以说是时下最热门的游戏之一，这个系列以超高的自由度和极度暴力的游戏方式吸引了无数玩家的眼球，该系列的作品在PC、PS2、XBOX等多平台上都出现过，但是这些都是次世代家用机，出在掌机上还是头一次。这次的GBA版本一度遭到玩家的质疑，以GBA的机能如何表现出该系列的精髓是一个看点，Rockstar在GBA的这款游戏上用了和PC早期作品一样的2D俯视角，在街上打人的时候虽然画面表现的不是很暴力，但是意思是做到了。街上的车辆也一样是抢来就开，特殊车辆可以执行特殊任务。不过还是因为GBA机能的问题，画面表现力不够，但是还是很值得一玩的。



评分：95分

ACT

本刊译名	怪物史瑞克2 穿长靴的猫
游戏原名	Shrek 2 – Beg for Mercy!

发售日 10月27日　游戏人数 1人　开发厂商 Activision　游戏容量 64M



本作的主人公是帅气的佐罗猫，关卡场景的气氛有些万圣节的味道，画面以灰暗色调为主。本作的手感确实很不错，动作方面增加了二段跳等。另外猫猫劈刺的动作非常流畅帅气，而顶着大肚子昂首前进和脱帽行礼的样子又那么滑稽，看来厂商在游戏的细节方面是下了些功夫的。本作的主题并不是战斗，敌人都没有什么特别的地方，难度普遍不高，基本上属于给玩家解闷儿的，关键还在于关卡的设计上，必须充分发挥攀登吊爬等技能才能顺利过关。本作各种要素都有那么一点，所谓麻雀虽小五脏俱全吧，但是感觉还是没有什么新意。和史瑞克2相比本作更着重的是动作性，而不是解谜。



评分：70分

ACT

本刊译名：球斗士BATTLE ROLLER-X
游戏原名：バトローラーX
发售日：10月28日 游戏人数：1-4人 开发厂商：BANDAI 游戏容量：64M



本作根据连载中的同名漫画改编，原作中的人物在游戏中均有份登场，而且这次冒险王比特和阴阳大战记中的人物也有友情客串，就连《海贼王》中的佐罗也是作为隐藏人物可以使用。游戏画面比较细腻艳丽，属于标准的日式RPG风格。模式方面分为原作模式和RPG模式，其中原作模式基本上就是属于教学模式吧，文字量极大，日语苦手的玩家耐心一点，只有先玩这个模式才能开启RPG模式，厂商的用意就是先让玩家了解故事背景和系统操作吧，其实战斗规则还是挺直观的，只要把对手变成球体并击入洞中即可得分。总的来说本作是一款比较有新意的游戏，值得一试。



评分：75分

PUZ

本刊译名：小茶犬 温情解谜
游戏原名：お茶犬くるりん ～ほんわかパズルでほっとしよ～
发售日：10月28日 游戏人数：1-2人 开发厂商：MTO 游戏容量：256M



本作和那款《宠物滚滚乐园》可以说是姐妹篇，游戏的主题依然是可爱的狗狗，但这次不是狗钻房子而是改成狗钻茶杯了，但可谓是换汤不换药吧，和游戏的容量成反比。游戏的玩法如出一辙，只要玩过那款作品的玩家可以轻松上手。游戏规则很简单，有多种颜色的狗和茶杯，只要把不同颜色的狗放在相应的茶杯周围它们就会自动钻进去，也就相当于是方块游戏中的消除了，和传统的方块游戏一样本作也有连锁消除的设计，那就是尽量让更多的狗同时钻进茶杯中，或是造成二次消除都能获得高分，故事模式中有解谜的设计是这个游戏的闪光点，不过再好的创意如果反复使用的话也不是长远之计。



评分：70分

ETC

本刊译名：水果村的动物们
游戏原名：フルーツ村のどうぶつたち
发售日：10月28日 游戏人数：1人 开发厂商：TDK 游戏容量：64M



本作一共收录了40种以上的小游戏，可以说是一款游戏集吧，画面风格明显是面向低年龄玩家的，游戏中的每一处细节无不是在体现可爱这个主题，光标是小爪印形状的，上吊床小睡就是存档，而且还是在梦中哦，就连音乐都有点摇篮曲的味道，夸张点说本作有把人带入那种忘忧状态的魔力。不过毕竟是给低年龄玩家玩的游戏，对话和界面都没有汉字，虽然游戏系统已经把重要的关键词用特殊颜色标明了，但是毕竟那些小游戏都是靠对话触发的，但对于不懂日语玩家来说想要把穿插在剧情中小游戏玩齐实在有点累，可能就连触发都困难吧。不过确实是一款不错的休闲游戏，值得一玩。



评分：70分

ETC

本刊译名：燃烧吧！JALECO COLLECTION
游戏原名：燃えろ！！ジャレココレクション
发售日：10月28日 游戏人数：1人 开发厂商：JALECO 游戏容量：32M



本作是标准的怀旧复刻游戏集，共收录了JALECO从1988年到1990年之间的6款燃烧系列的作品，其中包括了棒球、足球、网球、篮球、柔道5个体育项目。虽然对于国内玩家来说燃烧系列并不及热血系列那么有名，但只要细心去玩就能感觉到该系列的过人之处，比如说1988年的燃烧足球，有很多东西可以说当今的胜利十一人还在沿用，斜上视角、进球后的特写庆祝画面，甚至连传点不传人这种先进理念在本作中都有。燃烧系列的体育游戏有一个特点，那就是永远追求真实感，这对于现在来说也是很重要的，何况是在当年硬件机能极为有限的情况下确实是很难得的。



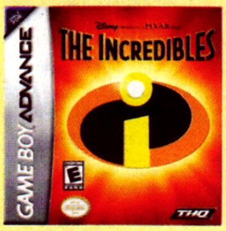
评分：75分

ACT

本刊译名：超人特工队
游戏原名：The Incredibles
发售日：11月2日 游戏人数：1人 开发厂商：Disnep 游戏容量：64M



《超人特工队》是2004年迪斯尼力推的一部卡通电影，其以轻松诙谐的搞笑风格赢得了一致好评，而本作作为该片改编的游戏，整体素质也非常的高。游戏纯2D卡通风格的画面非常细腻，关卡的设计也比较丰富，胖子的动作不但流畅，有时候还能让人会心一笑，本作的必杀技很丰富，狂奔、直拳、钩拳、飞踢、翻滚、地震等等一应俱全，而且打起来也非常的爽快，把敌人打至飞空后还可以一个飞踢过去形成连击，甚至敌人临挂前都会痛苦地挣扎一番。另外本作在原作的基础上还追加一些原创剧情，电影中的人气角色都有份登场，而且不同的关卡是使用不同的人物哦。2004年度GBA最佳动作游戏之一。



评分：80分

ACT

本刊译名：极地快递
游戏原名：The Polar Express
发售日：11月2日 游戏人数：1人 开发厂商：THQ 游戏容量：32M



本作是由同名电影《极地快递》改编而成的，游戏中采用了大量电影剧照画面来交代剧情，游戏的画面风格与“哈利波特”系列有几分相似之处，主人公也是一个酷似哈利波特的少年。作为一款横向卷轴动作游戏，本作的玩法比较单调，几乎没有敌人一说，玩家操纵主人公在各种场景里进行冒险，人物的动作无非就是跳跃和爬行等，只要在每个关卡里收集齐规定的道具即可，没有什么新意可言。而游戏的难度显然也是为低年龄玩家设计的，只要是有机关的地方就一定出现回复道具，这使得原本关卡难度就不高的游戏变成更为容易了，18岁以上的玩家实在没有必要去玩。



评分：70分

ACT

本刊译名：代号 邻家小孩
游戏原名：Kids Next Door: Operation S.O.D.A.
发售日：11月2日 游戏人数：1人 开发厂商：Take 2 Interactive Software 游戏容量：64M



这是一款美式风格很浓的动作类过关游戏，游戏的主人公是几个身怀绝技的美国小孩，他们有的使用远程攻击类的电磁枪，有的使用近身战斗类的拳套，玩家可以在他们中间选择其一进入游戏，而且根据所选人物的不同，关卡流程也有所不同，可见游戏厂商的制作是很有诚意的。而游戏画面算是中规中矩吧，不过人物是采用3D设计，多少有点粗糙感，但是好在操作起来动作很流畅，游戏整体节奏比较快，手感方面也挺不错的，唯一的缺点就是敌人的种类和攻击手段实在太过单调，关卡的设计也比较平庸，没有什么过人之处，如果不是可选人物众多的话本作很容易就会玩腻。



评分：75分

TAB

本刊译名：卡片决斗高手 最后的王牌
游戏原名：Duel Masters: Kaijudo Showdown
发售日：11月2日 游戏人数：1-2人 开发厂商：Atari 游戏容量：64M



距离前作发售时隔5个月之后，《卡片决斗高手》系列的最新作登场了，本作继承了前作的特色并加以强化，其中可以明显感觉到进步的就是画面方面的提高，首先开场动画的素质就比前作高出一个档次，比较有气势，至少不会再有那种幼稚和粗糙的感觉了，另外背景音乐也有所加强，不过可惜的是本次依然没有加入语音，稍微有点令人失望。战斗系统方面基本上是继承了前作的特点，系列玩家可以轻松上手，而战斗画面依然是战棋式的，剧情方面则更为紧凑了。另外本作在卡片方面也有所进步，追加了不少卡片，比前作要丰富了许多，不断强化卡组是游戏最大乐趣所在。



评分：75分

TAB

本刊译名 德克萨斯扑克
游戏原名 Texas Hold 'Em Poker
发售日 11月2日 游戏人数 1人 开发厂商 Majesco 游戏容量 32M





这是一款美式桌面游戏，也许美国德克萨斯州的扑克玩法很盛行或是很独特吧，所以厂商以此为内容专门制作了一款游戏，就像中国的麻将一样各地有不同的打法，但是有几个地区的打法比较具有代表性，而关于美国的扑克玩法，普通玩家了解的实在太少，一般只知道拉斯维加斯是赌城而已。本作没有任何的故事背景或世界观，一进入游戏就直接进入牌局，而且看不到对手的样子，有的只是赌场标准的绿色桌面，对于注重内涵的东方的玩家来说，对本作实在是提不起太大的兴趣来，如果一定要玩美式扑克游戏的话，还是去玩世界扑克锦标赛吧，至少还有点世界观可言。

评分：55分

SLG

本刊译名 指环王 中土第三纪
游戏原名 Lord of the Rings The Third Age
发售日 11月2日 游戏人数 1-2人 开发厂商 Electronic Arts 游戏容量 128M





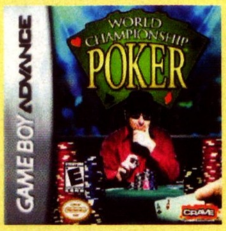
《指环王》三部曲虽然已经完结了，但相关游戏却并没有随之消失，和以往不同的是本作以战略游戏的形式示人，本作吸取了《火炎纹章》系列的特点，特别是单独的战斗画面，可以说就是中世纪版本的火纹吧。玩家可以在白势力和黑势力之间选择，也就是说至少要玩两次才算是真正通关了，这是游戏的卖点之一，另外本作注重的是战略性而非角色的等级，不过每个人物都拥有自己的特技，而且特技是可以通过经验值来升级的。剧情方面则是贯穿整个三部曲，只不过这次是以战略游戏的形式表现出原作中几个经典的战役和场景，喜欢《指环王》和战略游戏的玩家可以一试。

评分：80分

TAB

本刊译名 世界扑克锦标赛
游戏原名 World Championship Poker
发售日 11月3日 游戏人数 1-4人 开发厂商 Crave Entertainment 游戏容量 32M



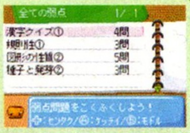


扑克游戏基本上没有什么画面可言，不过从本作的台面设计看得出厂商还是用了心的，人物刻画的各具个性，并不是像一张纸片一样立着不动，他们会根据牌面的好坏作出相应的反映，不单是面部表情有所刻画，人物手上的动作也很到位。本作可以说是扑克牌爱好者专用游戏吧，只要是世界上流行的扑克玩法，都能在本作里找到，所以对一般的玩家来说就不行了，先不说是否适合的问题，就连玩懂都比较困难吧，笔者也只是知道梭哈和21点规则而已。不过本作的整体难度并不高，玩家完全可以比较容易就在游戏中找到胜利的感觉，无聊的时候拿出来消遣一下还是可以的。

评分：60分

ETC

本刊译名 合格BOY系列
游戏原名 合格ボーイシリーズ
发售日 11月4日 游戏人数 1人 开发厂商 ROCKET COMPANY 游戏容量 32M



合格BOY最早是在GB上的一款学习软件，这个系列自96年12月发售以来，主张"不要只用GB玩游戏，要用GB快乐的学习"。这个系列在GB上就出过很多作品，包括英语、国语、数学、地理等，涉及面很广。不仅有增长知识的问题，还有帮助玩家更好学习的小游戏。这个软件对应的年龄也很全，从小学到高中，到大学就没人用这个了。现在这个系列在GBA上登陆了，并分为国语、算术、社会、理科篇和汉字、计算篇两个版本。前一个版本共收录了2500问，后一个版本收录了7500问，前一个版本收录的问题虽然少但有些问题确实很有难度，后一个版本主要是计算题，另外本作中的小游戏也很有意思。



评分：70分

ACT

本刊译名 圣诞精灵
游戏原名 ELF
发售日 11月4日 游戏人数 1人 开发厂商 Crave Entertainment 游戏容量 32M





本作的主人公是在欧美比较有名的圣诞精灵，身穿绿衣头戴小三角帽子的圣诞精灵实际上就是一个类似于小丑的家伙。游戏本身太过传统和平庸了，毕竟马里奥式的游戏我们已经玩了十几年了，没有一点新意恐怕很难打动现在挑剔的玩家。主人公的动作除了跳还是跳，连蹲都不会，最多也就只能拣些金币什么的，实在是玩的让人想打瞌睡。不过好在本作还有个益智模式，否则真是一无是处了，玩法基本上就是仓库番式的，只不过这里是改成了在雪地里滚雪球制作雪人，虽说是换汤不换药，不过多少让人看到了一丝新意。这样的游戏也只能在圣诞节拿出来应一应景吧。

评分：65分

SLG

本刊译名 真·女神转生 恶魔少年 救世主降临
游戏原名 真·女神转生デビルチルドレン メシアライザー
发售日 11月4日 游戏人数 1-2人 开发厂商 ROCKET COMPANY 游戏容量 64M



本系列和《口袋妖怪》一样也是以怪兽为主题的，而《真女神转生》系列原本就拥有大量的魔兽素材可用，这也理所当然成为该系列最大的卖点。本作是《真女神转生》的原创系列第三度在GBA上登场，而前作的人气角色也会在本作中再次登场，相比前作最大的改变就是战斗中融入了即时战略的要素。在继承系列特点的基础上，画面素质较前两作略微有所提高，游戏中的各个人物还有怪兽的形象依然是那么可爱，世界观也没有正统《真女神转生》那么诡异深奥。交涉、育成、合体及收集培养怪兽等要素就是游戏最大的乐趣所在，玩起来还是挺轻松的，适合各个年龄层的玩家。喜欢怪兽养成的玩家可以一试。



评分：80分

TAB

本刊译名 超级真实麻将 同学会
游戏原名 スーパーリアル麻雀 同窓会
发售日 11月4日 游戏人数 1人 开发厂商 ROCKET COMPANY 游戏容量 64M



GBA上的麻将游戏并不多见，而且像这种美少女麻将就更少见了。不过，大家可以放心，本作并没有什么出格的内容。游戏的主人公是一个负责给女生拍照的摄影师，不过要想给她们拍照的话就必须在麻将桌上击败她们才行。游戏中的几个漂亮女生每人都有好几套衣服可以选择，玩家拍到的照片还可以在相册模式里观看。本作的画面还是挺不错的，系统也比较便利，玩起来还是很顺手的。不过游戏的难度稍微有点低，感觉不用花费太大的工夫就能胜出了，缺乏应有的紧张刺激感，本作的缺点在于故事模式的耐玩度不足，不过倒是比较适合各位玩家在等车的时候摸上一局，这才是掌机便携性的体现吧。



评分：80分

ARPG

本刊译名 赛尔达传说 不可思议的帽子
游戏原名 ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし
发售日 11月4日 游戏人数 1人 开发厂商 NINTENDO 游戏容量 128M



本作由CAPCOM参与制作的掌机版《赛尔达传说》系列第二作，前作还要追溯到GBC时代的《大地之章》和《时空之章》了，注意这才是真正的续作，《四支剑》只能算是一款复刻作品。本作沿用了大受欢迎的《风之韵》的风格，故事同样发生在海拉尔世界中，和《风之韵》中的帆船伙伴类似的是这次林克有一个帽子伙伴，很多地方必须利用到帽子的缩小功能，对于推进剧情或是收集隐藏的物品都不可或缺的，同时这也是本作最大的卖点和乐趣所在。另外幸福碎片的设计也显示出了厂商的制作功力，碎片并不是单纯的收集就了事，如果手头的碎片能和居民们的碎片吻合就能获得道具或是发生剧情。



评分：95分

RAC

本刊译名 疯狂司机
游戏原名 Smashing Drive
发售日 11月9日 **游戏人数** 1人 **开发厂商** NAMCO **游戏容量** 64M



这是一款比《疯狂出租车》还要疯狂的赛车游戏，虽然在系统上本作有抄袭的嫌疑，但是游戏中并不需要开车送乘客到目的地来赚钱，也没有给玩家太多的自由，基本上还是传统赛车的单程路线。不过游戏的风格却是标准的《疯狂出租车》式，玩家驾驶汽车行驶在城市里横冲直撞，而且撞法有过之而无不及，实在是太夸张了。无论是大客车也好大拖车也罢，只要一接触就直接撞飞，真怀疑汽车是不是用了坦克的底盘。场景中有很多腾空装置，而且还有道具这一说，可以为汽车增加各种附加装备。不过本作的画面比GBA版《疯狂出租车》好不了多少，玩家要有心理准备。



评分：70分

RAC

本刊译名 风速赛车 障碍挑战赛
游戏原名 Hot Wheels Stunt Track Challenge
发售日 11月9日 **游戏人数** 1人 **开发厂商** THQ **游戏容量** 64M



本作是2004年度最朴实无华的赛车游戏，看画面就能让人联想到MD上的《VR赛车》。本作没有刻意的复杂背景，没有拉力赛车那样华丽车辆，有的只是方块般的山体和黑呼呼的赛车，总之从画面上看很难想象这是一款2004年发售的赛车游戏，不过只要亲自开一把就能体会到手感和画面之间强烈的反差，驾驶赛车的速度感非常到位，完全是一款优秀赛车游戏应具备的素质。本作并非正统真实风格，而是类似于《马里奥赛车》那种幻想性质的，赛车在冲坡腾空的时候可以自由反转，并以此获取高分，赛道上还放置了能量球等道具，而且还有过山车般的路段，开起来比较爽快。



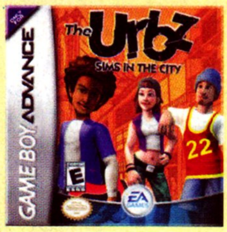
评分：80分

SLG

本刊译名 模拟人生 上流社会
游戏原名 URBZ The：Sims in the City
发售日 11月9日 **游戏人数** 1人 **开发厂商** EA **游戏容量** 256M



本作是《模拟人生》在GBA上的第二作，这次使用了256M的高容量卡带来制作，除了满足系列一贯的大数据量以外，还把重点放在了改善游戏画面等方面。和前作相比，玩家可以明显感觉到本作进步，特别是音乐方面，可以说是超越GBA机能的水准。玩家依旧可以在本作中创造一个完全属于自己的角色，而且更加的个性化，游戏的玩法和以往也有所不同，感觉这一代更注重操作，也就是更为动作化，而不是单纯的发号施令那么简单，比如打工的时候有很多地方是以小游戏的形式出现，游戏中所得的分数就是所得的报酬，而不厌其烦的与人交流获得好感也永远是本作的主题。



评分：85分

ACT

本刊译名 吃豆世界
游戏原名 Pac-Man World
发售日 11月9日 **游戏人数** 1人 **开发厂商** NAMCO **游戏容量** 64M



原本以为这是一款怀旧类的冷饭游戏，但实际上却恰恰相反，如果主人公不是吃豆小精灵还真以为是原创游戏呢。在游戏中只有第一个场景有点怀旧的味道，之后的关卡让人觉得这完全就是一款全新的作品，就连玩法都变了，本作不再是在一个局限的范围内和敌人对抗这么简单了，冒险的舞台扩大了无数倍，变成了横版动作游戏，如果要作一个比较的话，本作有点类似于《索尼克大冒险》。小精灵这次拥有蓄力跑、空中冲刺、跳跃、攀爬、游泳等技能，操作起来便利且流畅，手感非常好，关卡的设计也显示了厂商的功力，场景中各种辅助装置花样繁多，玩法多种多样。



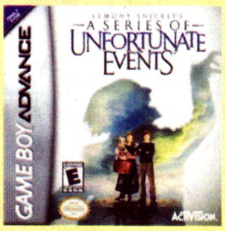
评分：80分

AVG

本刊译名 雷蒙斯尼奇的不幸历险
游戏原名 Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events
发售日 11月9日 **游戏人数** 1人 **开发厂商** Activision **游戏容量** 128M



本作是一款由同名电影改编的冒险游戏，玩家一共可以操作三个主人公：男孩女孩还有一个可爱的婴儿，他们每个人都有各自的特点和作用，必须合理运用三人的特技才能通过重重关卡，其中只有轻巧的女孩才有爬楼梯的能力，而婴儿的作用则是爬到一些令两个人无法进入的地方拿取道具，手感还是不错的。剧情基本上忠于原作，并引用了大量的电影剧照，对话中的重点词使用了红字着重突出，这点对玩家来说还是比较体贴的。本作的画面还算干净，就是稍微有一点摇晃的弊病，好在不太影响正常游戏。今年有几款不错的多人合作型动作游戏，本作就是其中之一。



评分：80分

ACT

本刊译名 通灵王
游戏原名 Shaman King：Master of Spirits
发售日 11月9日 **游戏人数** 1人 **开发厂商** KONAMI **游戏容量** 128M



作为一款由同名动画改编而成的横版动作游戏，本作画面出奇的好，开场动画简直就是原作级别的，如果再配上主题歌就更完美了。本作的玩法很传统，任何人都能轻松上手，人物的动作非常流畅，必杀技特效很华丽，打起来爽快感十足，唯一的缺憾就是人物稍微小了一点，缺少些魄力。感觉本作有点《恶魔城》的味道，系统方面甚至还有类似于《晓月圆舞曲》中魂的设定，很显然厂商是用《恶魔城》的模式来制作本作的。另外本作在敌方角色的设计上没有出彩之处十分可惜，而游戏整体素质非常平庸，不过无论如何本作爽快的手感和一流的背景画面还是值得称道的。



评分：80分

SPG

本刊译名 3D虚拟台球
游戏原名 Archer Maclean's 3D Pool
发售日 11月9日 **游戏人数** 1人 **开发厂商** Ignition **游戏容量** 8M



本作应该是2004年度唯一的台球游戏，游戏是标准的美式风格，没有太多花哨的东西，没有剧情、没有人设，甚至还没有背景音乐，一进入游戏就是直接开始比赛，对玩惯了大作的玩家来说本作实在是简陋不堪。正如其名，游戏的3D效果还是挺不错的，镜头紧跟母球，旋转感比较到位，和传统的台球游戏完全不同，特别是对会打真实台球的玩家来说就更有临场感了，这点是很值得称道的。不过操作方面稍微有些烦琐，本作采用的是虚拟鼠标点击菜单的指令操作法，虽然看上去比较直观，但使用起来却很别扭，不如把各种指令简单化融入到键位上，这也许就是美式风格吧。



评分：60分

RPG

本刊译名 王国之心 记忆之链
游戏原名 キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ
发售日 11月11日 **游戏人数** 1-2人 **开发厂商** SQUARE ENIX **游戏容量** 256M



本作是2004年度最具大作气质的RPG，片头片尾以及流程中插入的几段高质量CG让人印象深刻，不愧是带着史克威尔家族的标志；可以说是GBA游戏至今为止的最高水平，也难怪本作要启用256M的高容量卡带了。游戏画面制作得非常精良，毕竟史克威尔和迪斯尼都是以画面见长的厂商，音乐方面也达到了GBA的最高水平，穿版时能听到宇多田光唱的主题曲简直令人震惊。本作的战斗系统融入了卡片的要素，既有动作游戏的爽快感又有卡片游戏的战略性，两者相得益彰，剧情方面可谓是高潮迭起，而且还顺理成章的让《最终幻想》系列和迪斯尼旗下的众明星都能露脸，只能用完美二字来形容本作了。



评分：95分

ACT 本刊译名 暴旋陀螺 G革命

游戏原名 Beyblade G-REVOLUTION

发售日 11月15日 游戏人数 1-2人 开发厂商 Atari 游戏容量 32M





本作是一款以陀螺对战为主题的游戏，故事背景有点类似于《口袋妖怪》，只不过在这个世界里大家玩的不是小精灵而是陀螺，就连画面风格有点《口袋妖怪》的味道，但精细程度和细节方面的处理要逊色一些了。游戏中有一种专门用于陀螺对战的对战台，玩家可以随意找人过招，双方的陀螺在固定的区域内相互碰撞攻击，直到一方的陀螺体力值降到零为止，而且一旦输掉的话用于对战的陀螺就将属于对手，手上有好陀螺可得慎重行事。本作的战斗画面水准是超一流的，陀螺那种高速旋转和相互撞击的效果非常出色，可以说是超出GBA机能的华丽，而且手感也很好。

评分：75分

RAC 本刊译名 极品飞车 地下狂飙2

游戏原名 Need for Speed Underground 2

发售日 11月15日 游戏人数 1-2人 开发厂商 EA 游戏容量 64M





EA公司的《极品飞车》系列应该是无人不知了吧，而《地下狂飙》则是EA近年来力捧的新作，其最大的特点就是午夜狂飚，以爽快的速度感见长。如果告诉各位玩家这次的GBA版本采用的是全3D画面，谁都能联想到四个字：惨不忍睹。游戏片头就有一段全3D的开场动画，GBA的3D机能贫弱的致命缺陷再一次暴露出来了，整个屏幕充满了马赛克，而且车辆缺损现象也比较严重，可以说实际游戏的画面并不比GBA版的《疯狂出租车》强多少。好在对赛车游戏来说很重要的超强的速度感在本作中基本上被保留下来了，如果玩家对画面的要求不是很高的话，本作还是挺不错的。

评分：75分

ACT 本刊译名 超级大金刚2

游戏原名 Donkey Kong Country 2

发售日 11月15日 游戏人数 1-4人 开发厂商 NINTENDO 游戏容量 64M





任天堂的招牌作品，本作是SFC《大金刚二代》的移植版本，无论在画面音乐还是操作感上都达到了较高的水准，基本上再现了当年SFC版的原貌。大金刚与猴子各具特点，一个是以速度见长，一个则是跳跃比较在行，使用起来的区别比较明显，角色的动作相当的流畅，没有丝毫的硬直和拖拽，手感一流，玩起来还是那么有趣，这也是大金刚系列一贯的优点吧。除了动作流畅外，本作的关卡设计也很值得称道，游戏模式也很丰富，相当的耐玩，而且收藏品和隐藏要素还是一如既往的多，另外小游戏还是那么的简单有趣，联机对战乐趣无穷，我们没有理由错过这样一款超级优秀的作品。

评分：85分

STG 本刊译名 FA18 超级大黄蜂

游戏原名 F/A 18F Super Hornet

发售日 11月16日 游戏人数 1人 开发厂商 MAJESCO 游戏容量 32M





作为一款坐舱式模拟飞行游戏，本作采用的是伪3D画面，视点基本上固定在第一人称舱内视角，虽然另外还有两个视点，但都是舱外向内的，等于就是对驾驶员的特写画面吧，实际上是无法在真正的战斗中使用的。游戏的操作类似于《皇牌空战》，比较容易理解，但并没有半自动操作，初学者难免会找不着北，也许是机能有限吧，游戏的画面非常简陋，特别是对海水的刻画简直是8位机的水平，相当的死板，而且有时候也很难看清前方的敌机，射击的感觉也只能算是中规中矩吧。总体来说本作比较平庸，几乎没有什么亮点可言，或许GBA本来就不适合制作这种类型的游戏。

评分：65分

SLG 本刊译名 幽游白书 战术格斗

游戏原名 Yu Yu Hakusho Tournament Tactics

发售日 11月16日 游戏人数 1-2人 开发厂商 ATARI 游戏容量 64M





似乎日本的早期动画在欧美的人气度都很高，之前有热翻天的《龙珠》系列，现在是《幽游白书》，幽白的两部新作和《龙珠》一样都是在美国发售。与前两作的动作游戏不同的是，本作采用类似于《最终幻想战略版》的系统，没有火纹那样的单独特写画面，所有的战斗都在大地图上进行，不过从画面来看本作完全没有达到GBA应有的2D水平，无论是人物还是地图都稍显粗糙。而且人物的动作也不太流畅，一拳一脚比较生硬，好在使用魔法的时候还有特写动画，剧情方面则是延续了前作的暗黑武术会部分，基本上忠于原作。总的来说本作素质非常一般，只推荐给幽白迷。

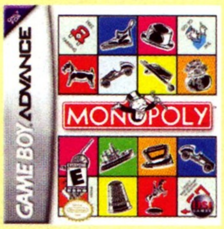
评分：75分

TAB 本刊译名 强手

游戏原名 Monopoly

发售日 11月16日 游戏人数 1-4人 开发厂商 Destination Software 游戏容量 32M





"大富翁"类的游戏对于国内玩家来说是再熟悉不过了，无论是电脑、手机海事各类游戏主机上都不会缺少这种类型的游戏。对于《强手》这个名字，20岁以上的玩家也许会有印象——没错，它就是"大富翁"类游戏的起源。经过十余年的时光，这款当年风靡世界的纸上游戏终于电子化，来到了GBA上。本作并没有以华丽的画面来吸引玩家，游戏的画面简单朴实，完全模拟了当年的纸上版《强手》，非常适合怀旧的玩家。本作支持最多4人游戏（使用一台GBA），玩家可以叫上几个幼时玩伴一起重温童年的快乐。而只有自己一个人的时候也可以设定最多3名CPU对手，是款闲暇之余消磨时间的好游戏，值得一玩。

评分：75分

ACT 本刊译名 合金弹头ADVANCE

游戏原名 Metal Slug Advance

发售日 11月16日 游戏人数 1人 开发厂商 SNK PLAYMORE 游戏容量 64M





自从SNK宣布将在GBA平台制作《合金弹头》的那天开始，本作就引起了玩家的高度期待，而在此期间发售的风格类似的《CT特种部队》系列也受到了好评。多次长时间的延期吊足了玩家的胃口，好在本作终于发售了，尽管与之同期发售的还有几款超级大作，但本作却没有受到什么影响。虽然游戏较街机或家用机版缩水不少，玩家可以选择使用的人物只有两个，不过本作无疑是GBA上同类游戏的王者，无论是游戏画面还是操作手感都是一流水准。而且制作厂商还根据GBA的特点追加了不少全新要素，血槽的设计和卡片收集系统都令人耳目一新，实为2004年度的必玩游戏。

评分：95分

TAB 本刊译名 谁来挑战

游戏原名 Fear Factor: Unleashed

发售日 11月16日 游戏人数 1人 开发厂商 HIP 游戏容量 64M





把本作列为极限运动游戏可能是稍微有点牵强了，确切的说应该是危险甚至致命运动才对，游戏中把人双手上锁捆起来放置在极度危险的地方，比如头顶上来回挥舞着巨型镰刀的地方，或是在装满了水的水缸里，必须在规定时间内把双手的枷锁解开，否则就将一命呜呼。以前这种东西只有在电视节目中才能看得到，玩家也只有捏紧出汗的拳头干着急的份，而现在各位玩家可以在生命不受威胁的情况下体验到那种从地狱中逃脱的快感了。本作的玩法比较简单，无非就是开锁或是挣脱绳索，不过实际操作起来难度却不低，值得一提的是本作中收录的几段CG动画都很劲爆。

评分：70分

TAB

本刊译名：淘金乐园
游戏原名：Golden Nugget Casino
发售日：11月17日　游戏人数：1人　开发厂商：Majesco　游戏容量：32M




和普通的扑克纸牌类游戏不同的是，本作是一款专业级的赌博游戏，只要是在真实赌场里能看到的设备，在游戏中基本上都能找到。最为夸张的是本作居然还有自动取款机这个设计，令人不得不为厂商的专业性所折服。大凡赌博游戏都不会有华丽的画面，而本作的风格也依然是以实用性为主，只有在很少的地方使用了一点画面缩放的效果，游戏中甚至连背景音乐都没有。游戏的玩法不多，但都非常经典，例如纸牌类的21点等等玩法都是为大家所熟悉的，还有几个老虎机之类的机台式游戏，而且机台设计上也是完全模拟真实机体的，实为本年度最专业的赌场级游戏。

评分：80分

ACT

本刊译名：合金弹头ADVANCE
游戏原名：メタルスラッグ アドバンス
发售日：11月18日　游戏人数：1人　开发厂商：SNK PLAYMORE　游戏容量：64M




《合金弹头A》的日版在美版不久之后发售，两作除了语言版本不同之外没什么区别。在游戏中可以设置连发是个体贴的设定，玩家不必为了打BOSS而疯狂的按键了，不过相对也有不方便的时候，因为没有了单发，轻点一下按键通常都是打出两连发子弹。这次的游戏流程一共只有5关，感觉比较短，但是卡片系统和隐藏地区这些设定似乎是为了弥补这一问题而出现的，玩家可以选择已经完成的关卡继续打，做收集工作。另外这次取消了分数评价，敌人无限出现，使弹药的消耗在不知不觉间速度增加，厂商该不是想用这种方法来增加难度吧？这款游戏的总体感觉没有让人失望，喜欢本系列的玩家不要错过。

评分：95分

AVG

本刊译名：学院艾莉丝 ～心跳 不可思议的体验～
游戏原名：学園アリス ～ドキドキ★不思议たいけん～
发售日：11月18日　游戏人数：1人　开发厂商：KIDS STATION　游戏容量：64M




本作是一款标准的少女游戏，其剧情部分主要讲述了一个刚入学的女学生在学校里发生的故事。本作的人设方面是典型的少女漫画类风格，特别是男生都挺帅的，而且通常都是老师哦！主人公的形象也可以自由编辑，应该很对女玩家的胃口吧。游戏画面比较精致，算是同类游戏里中上乘的，如果能加上一些语音的话就完美了。游戏的玩法基本上就是标准的文字类AVG，只要根据剧情选择选项即可。和《樱大战》的系统类似的是，固定剧情之外的时间还可以自由活动，到学校的各个地方转转，在不同的地方触发特殊剧情，那些设计巧妙的小游戏也比较有趣，实为2004年度最优秀的文字类AVG之一。

评分：85分

ACT

本刊译名：龙珠大冒险
游戏原名：ドラゴンボール アドバンスアドベンチャー
发售日：11月18日　游戏人数：1-2人　开发厂商：BANDAI　游戏容量：128M




本作是以《龙珠》漫画第一卷开始一直到短笛大魔王这部分剧情为蓝本制作的，游戏中除了横版动作的冒险模式外，还有一个对战的格斗模式，本作画面可以说是2004年度动作游戏中最艳丽的，几乎达到了动画的效果，实在是太强了。人物的动作非常流畅且细腻，小悟空的栗子头和那条可爱的尾巴都是活动的，非常的真实，游戏的动作方面则达到了2D过关游戏的巅峰，几乎所有该有的招式都一应俱全，超杀的效果是一流的，而且游戏的平衡性处理的很好，没有什么过于强大的必杀技。不过虽然本作也安排了一些隐藏要素，但总体来说游戏的耐玩度还有待提高。对本系列的FANS来说，本作当然要上手一试了。

评分：85分

ACT

本刊译名：海底总动员 新的冒险
游戏原名：ファインディング ニモ －新しい冒険－
发售日：11月19日　游戏人数：1-2人　开发厂商：DISNEY　游戏容量：128M




在去年受到了玩家好评之后今年尼莫又再度携朋友们登场了，本作的故事依然是说各种小鱼如何逃脱人类的魔掌。小鱼跳出窗口后落到院子里，必须收集到所有的碎片组成一幅图才能过关，而小鱼只能靠撞击水袋来移动，所以起动比较慢，不过一旦速度起来了又不太容易控制，在关卡里必须注意带刺的草，马路上穿梭不息的汽车是致命的，没有盖子的下水道和地洞也是要留神的陷阱。本作玩起来甚至有点弹珠台的味道，与其说这是一款动作游戏不如说是益智类更为贴切，卡通风格的画面和通俗易懂的玩法非常适合女性和低龄玩家，这也是迪斯尼动画改编游戏的特点，喜欢原著的玩家应该会感到很亲切。

评分：80分

SLG

本刊译名：高级战争1+2
游戏原名：ゲームボーイウォーズアドバンス1+2
发售日：11月25日　游戏人数：1-4人　开发厂商：NINTENDO　游戏容量：128M




《高级战争》是任天堂旗下品质仅次于《火炎纹章》的战略游戏，不过与《火纹》相比，本作的风格走的是卡通化路线，游戏难度方面也不像火纹那么专业化，可以说是一款童话般的战略游戏。本作把之前发售的两作美版游戏日化后制作成一款合集来重新发售，多少有一点炒冷饭的意思，不过倒是让玩家省钱了。本作的系统并不复杂，而且还有作战室这样的学习模式供玩家热手，非常体贴玩家。本作的战略性要求不低，可能出现一招错满盘皆输的局面，所以有很多地方需要经过周密的计算才能顺利通过。其中二代还可以个性化的编辑角色的颜色，众角色们的必杀技也是一大看点，和朋友一起对战也很有乐趣。

评分：90分

ACT

本刊译名：忘却的旋律
游戏原名：忘却の旋律
发售日：11月25日　游戏人数：1人　开发厂商：BANDAI　游戏容量：64M




本作是由同名的TV版动画改编而来的，不过游戏剧情则是完全原创的。本作的玩法有些类似于《鬼眼狂刀》，交代完一段剧情之后就是一段关卡的这种流程，游戏中同样也是采用俯视点，不过操作感就稍微逊色了一些，特别是出招的时候人物就呆呆地站在原地，缺乏灵活性，打起来没有那种爽快的感觉，而且敌方的设定也太过另类。本作的画面倒还不错，就是感觉地图小了些，背景也比较单调，不够大气。不过发动必杀技会有大魄力的特写画面，确切的说是一段素质非常高的动画，而且配音也相当的有气势，这也是本作的卖点，在不与其它同类大作进行作对比的前提下，本作的素质还是比较不错的。

评分：75分

RPG

本刊译名：约束之地 Riviera
游戏原名：Riviera ～约束の地リヴィエラ～
发售日：11月25日　游戏人数：1人　开发厂商：STING　游戏容量：128M




本作是WSC《约束之地》的移植版，由于WSC的普及问题，知道这个游戏的人不多。游戏的系统方面继承了WSC版的特点，特别之处在于游戏中玩家不能亲自操纵人物走动，而是采用战略游戏的指令式操作法，感觉十分的便利，这也是本作最大的特色，不过对于控制欲比较强的玩家来说就显得不够大气了。本作的战斗方式类似于《皇家骑士团》，必杀技的演出非常华丽，值得一提的是游戏的画面素质很高，无论是精致程度还是色彩的丰富程度都是GBA上的高水准，而且游戏中穿插了大量制作精良的CG图片，剧情方面则有多种结局的设计，如果想全部打出的话就要反复穿版数次才行，玩家们又要多多辛苦了。

评分：90分

FTG

本刊译名 机动战士高达SEED DESTINY 格斗篇
游戏原名 机动战士ガンダムSEED DESTINY
发售日 11月25日 游戏人数 1-2人 开发厂商 BANDAI 游戏容量 64M



热播中的《机动战士高达 SEED DESTINY》被改编成一款格斗游戏，原来玩过《高达SEED格斗》的玩家对本作界面一定非常熟悉，这次的游戏基本上是照搬前作，只是新增加了DESTINY的人物。高达格斗的出招指令通常都是很简单的，可以说本作没有普通必杀技一说，基本上所有的招式都能单键使出，几乎用不着配合十字键的动作，两三个键一起按超杀就出来了，而超杀则非常的华丽，能让玩家通过简单的操作获得爽快的格斗感，当然，手感无论如何也是无法和KOF等游戏相比的。游戏中的模式很丰富，有练习模式和时间模式等以及可以购买各种道具的商店，除此之外游戏中自带的连续技演示比较华丽。



评分：75分

SLG

本刊译名 小狗育成
游戏原名 かわいい仔犬ワンダフル
发售日 11月25日 游戏人数 1-2人 开发厂商 MTO 游戏容量 ——



作为一款标准的宠物育成类游戏，本作的游戏画面非常清新可爱，比较容易讨小孩子和女性玩家的欢心。游戏中总共拥有18大类49种小狗，数量之多堪称是同类游戏中的佼佼者，大受欢迎的小型犬种包括吉娃娃等都收录其中，大型犬种也有登场，连狗狗们的叫声也有收录哦，甚至还可以根据玩家的喜好来编辑爱犬的性别和毛色。这次主人公的家和街道还有小狗的活动空间都非常广大，平时要对爱犬们细心照顾，喂食、打理毛发、清扫房间、陪爱犬散步、玩玩具等等每一个细节都不能怠慢，只有付出努力和爱心才能获得狗狗的好感。另外本作还收录了几个有趣的游戏供玩家选择，也算是给玩家的小礼物吧！



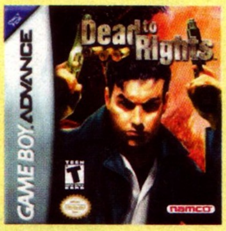
评分：70分

ACT

本刊译名 脱狱潜龙
游戏原名 Dead To Rights
发售日 11月26日 游戏人数 1人 开发厂商 NAMCO 游戏容量 64M



这是NAMCO近年来制作的最具有大作风范的游戏，其火爆的枪战场景给人留下了深刻的印象，而个性化的操作系统更是一大亮点。PS2游戏移植到GBA上自然是要缩水很多的，庆幸的是本作采用了纯2D斜上视角的画面，不至于粗糙不堪，但一款动作游戏手感才是第一位的，遗憾的是厂商没能把原作的精髓保留下来，移动的时候画面摇晃得很厉害，容易让人头昏，人物的动作也比较僵硬，如果举着枪跑动只有脚会动，上半身纹丝不动，不知道是主人公射击基本功超群还是厂商偷懒。如果抛开名作的头衔单独去评价游戏的话，本作最多只能得60分，还是老老实实去玩PS2版吧。



评分：60分

ACT

本刊译名 考古冒险家
游戏原名 アレックボードンアドベンチャー タワー&シャフト アドバンス
发售日 11月26日 游戏人数 1-2人 开发厂商 ARUZE 游戏容量 32M



本作的主人公是一个平时在游戏卖店工作的普通店员，但实际上却是传说中的考古冒险家。除此之外，游戏中的其他几个人物也都是性格各异，而且每个人物的故事情节都是不一样的，由此可见，本游戏的耐玩度是比较高的。本作的模式很丰富，除了故事模式以外，还有单独的挑战模式。游戏中的秘宝分布在世界各地的遗迹里，玩家需要操纵人物穿梭于世界中收集宝物，而关卡的设计也包含了各种地域风格，总的来说本作无论是规则还是操作都挺简单的，只要一直向下走或向上走就可以，比较容易上手，但是想玩好不太容易。另外本作还支持通信对战功能，相信和朋友一起展开秘宝争夺战是件很有趣的事吧。



评分：80分

RPG

本刊译名 最终幻想1+2
游戏原名 Final Fantasy I & II: Dawn of Souls
发售日 11月29日 游戏人数 1人 开发厂商 SQUARE·ENIX 游戏容量 128M



正是这两部作品帮助SQUARE在红白机上发家，而后成为一线大厂，而《最终幻想》系列也成为该厂的最著名作品之一，这次也可以看作是正统《最终幻想》系列再度回归任天堂的怀抱吧，因为上一次还要追溯到SFC时代的《最终幻想6》了。其实这次《最终幻想1+2》的复刻版早前就在BANDAI的WSC和PS上出过了，不明白为什么还要继续复刻，不过本作的制作水平还是很值得称道的，绝非毫无诚意的单纯复刻，系列玩家进入游戏后很快就会发现游戏中有很多全新的要素，比如加入了隐藏迷宫，画面和音乐方面也都有所提高。这样的作品无论玩家是补课还是温习都会有收获。



评分：95分

ACT

本刊译名 小冒险家朵拉 巨星探险
游戏原名 Dora the Explorer: Super Star Adventures
发售日 11月29日 游戏人数 1人 开发厂商 Global Star Software 游戏容量 32M



本作是一款标准的少儿游戏，无论是画风还是游戏方式都是如此。主人公朵拉带着伙伴小猴在世界各地展开冒险，而且没有敌人一说。游戏方式大致分为三种，一是类似于《大家来找茬》的益智型小游戏，星星们会躲藏在版面中的各个地方，不过，它们事先都会明确地告知玩家自己的藏身地点，玩家要做的只是把它们逐一找出来；二是横版卷轴游戏，在关卡中玩家驾驶着交通工具不断收集星星，就算有竞争对手也是象征性的，还有一种游戏是迷宫类型的，但结构都很简单，每个十字路口都会有明确的指示。但每大关都是这三种游戏方式打转，缺乏应有的变化，总的来说比较单调。



评分：60分

SLG

本刊译名 模拟人生 上流社会
游戏原名 ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ
发售日 12月2日 游戏人数 1-4人 开发厂商 EA 游戏容量 256M



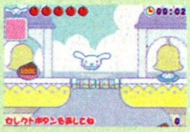
《模拟人生》系列作为EA公司最具影响力的作品之一，想必大多数玩家都不会对它感到陌生，即使没有玩过也应该听过这个名字。本作是该系列在GBA平台的第二作，游戏容量比前作增加了一倍，达到了256M的大容量，玩起来会觉得内容更丰富。该系列一向是以真实度很高而闻名的，玩家可以根据自己的意愿来随心所欲的培养人物，是受到大家的喜爱还是被人讨厌就看玩家想要怎么跟游戏中的NPC相处了。如果友好度很高的话是有意外奖励的，游戏中众多隐藏要素就等待玩家自己去发掘了。本作在玩法方面比前作更为注重动作化，主角打工实际就是玩一些小游戏，感觉游戏中赚钱其实比较容易。



评分：85分

ACT

本刊译名 西纳蒙 梦之大冒险
游戏原名 シナモン ゆめの大冒険
发售日 12月2日 游戏人数 1人 开发厂商 IMAGINEER 游戏容量 256M



本作的画面整体以淡色调为主，给人一种非常清新的感觉，无论是角色还是背景的线条都很简洁，虽然简单，但不失美感。游戏的玩法可以说就是《瓦里奥制造》里纸飞机的强化版吧，只不过游戏的主人公从纸飞机换成了一只可爱的长着两个大耳朵的小狗，关卡的设计依然是从上向下自由落体，不过可不是躲避障碍物那么简单，狗狗除了可以利用长长的耳朵滑翔外，还可以随意地急速下降和缓慢上升。游戏的目的就是在下落途中取得各种美味的糕点，并以此来获得高分。敌人只是起到障碍物的作用，没有什么攻击性，而所有的敌人也都看起来非常可爱，玩起来比较轻松休闲，非常适合女生和小孩子。



评分：70分

SLG

本刊译名	森林之家 成为流行设计家
游戏原名	シルバニアファミリー ファッションデザイナーになりたい! くるみリスの女の子

发售日 12月2日 | 游戏人数 1人 | 开发厂商 EOCH | 游戏容量 64M



本系列一贯的风格是偏向于低龄玩家和女性玩家，本作也不例外。主人公是一只梦想成为服装设计师的小松鼠，画面风格就是标准的日式卡通，因为舞台大多是在森林中，所以整体画面感觉绿油油的，看上去比较舒服。不过可爱的人设和清新的风格并不一定就能讨好玩家，因为本作的玩法太过休闲，对话和界面也几乎没有一个汉字，内涵无法理解，加上游戏的流程并不是很清晰，很可能造成玩不下去的情况。游戏的可玩点也并不多，偶尔的几个小游戏太过简单，无非就是“两只小蜜蜂式”的猜拳，虽说本作的主题并不是小游戏，但由于语言障碍，对游戏能理解之处也只限于此了，总之不太适合国内玩家。



评分：70分

AVG

本刊译名	KISS×KISS星铃学园
游戏原名	KISS×KISS 星铃学园

发售日 12月2日 | 游戏人数 1–5人 | 开发厂商 BANDAI | 游戏容量 32M



本作是一款标准的女生向作品，因为游戏本身就是由知名的少女动漫改编的。游戏的主人公是星铃学园的一个普通女生，而游戏的最终目的就是追求号称“KISS五人组”的帅哥偶像团体。在游戏中，玩家主要要发挥女生特长和魅力，比如说为心上人制作料理便当，如果菜系符合对方口味的话就能获得好感，不过对方的喜好和性格都要通过平时的积累才能逐步了解。游戏中的人物设定都比较女性化，不适应少女风格人设的玩家可能会觉得有一些别扭。游戏的自由度还是挺高的，到了后期开放的场所会越来越多，不过想找到心上人的位置就有点难度了，为此不得不反复存档读档，而且游戏中只有一年的时间。



评分：75分

SPG

本刊译名	口袋力量棒球7
游戏原名	パワプロクンポケット7

发售日 12月2日 | 游戏人数 1–2人 | 开发厂商 KONAMI | 游戏容量 64M



棒球在日本的人气度丝毫不亚于足球，被称为日本第一人气运动。《口袋力量棒球》这个在日本非常有名的系列目前已经出到第7代了。本作基本上继承了该系列一贯的风格，画面非常清新，人设依旧可爱，内容非常丰富，玩家可以在游戏中找到各类游戏的影子，比如说育成部分就有些《心跳回忆》的味道，而商店系统和《胜利十一人》系列又有类似之处，可见厂商制作此类游戏已经形成自己独特的一套办法。本作的游戏模式很多，既可以创造一个选手在故事模式中慢慢成长，也可以直接开一局比赛来打，要说本作的手感那是一流的，特别是击球的感觉很到位，不愧为2004年度棒球类游戏的王者。



评分：85分

ACT

本刊译名	超人特工队
游戏原名	Mr.インクレディブル

发售日 12月2日 | 游戏人数 1人 | 开发厂商 D3 PUBLISHER | 游戏容量 64M



本作堪称2004年度GBA最佳动作游戏之一，游戏改编自DISNEY力推的卡通电影《超人特工队》，男女老幼数名超人一齐上阵，而游戏继承了电影那种轻松诙谐的搞笑风格，以2D卡通风格表现的游戏画面非常细腻，而本作的整体素质也非常的高。游戏的关卡设计比较丰富，人物动作很流畅，并且有时候让人忍俊不禁，各种必杀动作应有尽有，把敌人打至空中时还能接一个飞踢的动作形成连击，打起来非常爽快。本作在电影的基础上还追加了一些原创的剧情，而电影中各位大受欢迎的角色都会陆续登场，根据各人能力的差异，玩家可以操纵他们完成不同的关卡，游戏耐玩度也由此提高，喜欢动作游戏的玩家应该尝试。



评分：85分

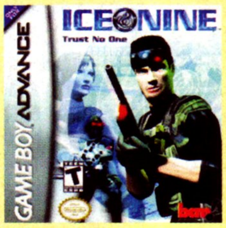
FPS

本刊译名	冰冻九号
游戏原名	Ice Nine

发售日 12月7日 | 游戏人数 1–4人 | 开发厂商 BAM! entertainment | 游戏容量 64M



本作是一款标准的全3D第一人称射击游戏，根据以往的经验看来，由于机能限制通常此类游戏到了GBA上都是粗糙不堪，但本作却给了玩家一个意外的惊喜，虽然游戏画面的马赛克现象依然比较严重，但是和其它同类游戏相比，却还是属于中上档次的，至少没有达到惨不忍睹的地步。值得一提的是本作的开场音乐非常具有大作气质，只可惜游戏中并没有音乐，只有音效而已，也许是要把机能资源让给画面处理吧，鉴于GBA的按键数量不多，所以操作方面只能以简化为主，玩家操纵人物移动没有任何问题，不过移动准星方面就稍微逊色了一点，毕竟此类游戏只有用鼠标操作才是正道。



评分：70分

RPG

本刊译名	王国之心 记忆之链
游戏原名	Kingdom Hearts: Chain of Memories

发售日 12月7日 | 游戏人数 1–2人 | 开发厂商 SQUARE ENIX | 游戏容量 256M



本作故事发生在PS2版的一代和二代之间，舞台当然还是大家耳熟能详的各个DISNEY动画世界，并有原创的新人物出现。系统方面与前作最大的变化是卡片的引入，战斗时在动作的基础上融入了卡片的要素，除了普通攻击以外，还能使用特定卡片发动组合技以获得高攻击力，也可以使用召唤卡片获得同伴的支援。而在地图上行动的时候也需要使用卡片来开门，能进行卡片交换的莫古利商店需要使用特定地图卡片才会出现哦。一周目结束以后可以使用利库进行游戏，增加了游戏耐玩度。游戏总体感觉很不错，而256M的游戏容量大概有不少用在了CG和音乐上吧，这也是本作的卖点之一。



评分：90分

ACT

本刊译名	PRETTY CUER 梦之国大迷宫
游戏原名	ふたりはプリキュア ありえな〜い!

发售日 12月9日 | 游戏人数 1人 | 开发厂商 BANDAI | 游戏容量 32M



似乎在2004年中十分盛行多名角色合作过关型的游戏，本作就是这样一款作品。游戏主人公是两个非常可爱的小女生，其市场定位很明显是女性向的，日式游戏向来比较注重内涵，本作的剧情还真有点《美少女战士》的味道，而且语音相当的甜美，画面也比较细腻，看上去挺舒服的。游戏的玩法是在两个主人公之间来回切换，通过合作来共同过关，这和之前发售的几个同类游戏是一样的，不过本作的关卡设计明显是走小而精的路线，有点类似于《马里奥对大金刚》，舞台不大，就那么一小块，但乐趣却一点不少。不过本作的难度肯定是不及《马里奥对大金刚》的，毕竟不是给动作达人玩的游戏。



评分：70分

ARPG

本刊译名	禁货猎人 时空的冒险者
游戏原名	コロッケ! Great 时空の冒险者

发售日 12月9日 | 游戏人数 1–4人 | 开发厂商 KONAMI | 游戏容量 128M



本作由小学馆旗下的动画改编而来，而该系列已经在GBA上发售过好几个游戏了。本作的开场动画很有气势，语音也比较热血，这方面首先就具备了一款优秀RPG的基本素质。游戏以章节的形式进行，共分三大时代，剧本方面由于有原作剧情自然是没问题的了，游戏的玩法可以说是创新也可以说是冷饭：在大地图的时候就和皇家骑士团差不多，但本作并不是单纯的战略游戏，进入战斗画面后就完全切换成了一款标准的格斗游戏了，时间和体力槽甚至超杀等格斗游戏的要素一应俱全，双线的设计有些《饿狼传说》的感觉。RPG的剧情和SLG的战略性加上格斗游戏的爽快感，这就是本作的最大卖点了。



评分：85分

AVG

本刊译名	哈罗 偶像育成游戏
游戏原名	ハロー！アイドルデビュー～キッズアイドル育成ゲーム～

发售日 12月9日 游戏人数 1人 开发厂商 TDK 游戏容量 64M



本作是一款标准的女性向游戏，玩家扮演一名刚进入艺术学院的小女孩，目标是通过各方面的学习和锻炼，最终成长为明星，时间是育成游戏必不可少的限制条件，在几年之内能否达成偶像的目标就要看玩家的了。游戏方式是非常简单的，无非就是学校家里几个地方打转，日常在各个教室或舞台上课，而具体的内容就是玩一些小游戏，女生完全可以轻松上手。游戏的整体气氛非常休闲，画面的色彩也很饱满，人设以卡通风格为主，男生都挺帅气的，毕竟是给女孩子玩，不过不足之处在于本作的对话没有汉字，多少有些令人头痛，而且如果能加上一些配音就更好了。想成为偶像又苦于没有机会的玩家不如先来过过瘾吧



评分：75分

RAC

本刊译名	库洛洛军曹 对决！库洛洛卡丁车
游戏原名	ケロロ军曹 对决！激走ケロンプリ大作战であります！！

发售日 12月9日 游戏人数 1–2人 开发厂商 SUNRISE INTERACTIVE 游戏容量 32M



本作是由当红动画片《库洛洛军曹》改编的赛车类游戏，更详细的说是《马里奥赛车》式的，本作的对话是同类游戏中最多的。动画中的众角色被分为不同类型的赛车手，主人公库洛洛自然是能力最平均也比较好用的。本作无论是赛道还是陷害对手的道具都和《马里奥赛车》大同小异，只不过开的不是卡丁车而是飞行器，道具箱则改成了炸弹标志，但本作的对手可要毒辣多了，被暗算的几率很大。本作最大的特色就是拥有HP和级别的设计，而且每关之前可以装备道具，关后则有相应的收集品，总的来说本作是一款比较有意思的卡通类赛车游戏。不论你是不是动漫原作的FANS，本作都值得你尝试一下。



评分：85分

RPG

本刊译名	洛克人EXE5 布鲁斯之队
游戏原名	ロックマン エグゼ5 チーム・オブ・ブルース

发售日 12月9日 游戏人数 1–2人 开发厂商 CAPCOM 游戏容量 64M



《洛克人EXE》系列是CAPCOM为老牌明星洛克人在GBA平台上量身打造的RPG系列，该系列从初代登场开始，几乎每一作都获得了不错的成绩，算是近几年来CAPCOM为数不多的几个赢利游戏之一。这次本作有意在细节方面与前几作区别开来，这点能在各方面感受到，虽然角色方面并没有太大的变化，但美工显然更为细腻了。仍然是章节式的推进剧情，热斗与洛克人的合作依然精彩，但可以感觉到游戏的节奏明显加快了，而丰富的分支剧情也健在，穿版后的隐藏网络更是必玩的，本作耐玩度之高令人称道。值得一提的是本作还可以与《我们的太阳 太阳少年》联机，而且加戈在本作有也会登场。



评分：95分

ACT

本刊译名	古惑狼ADVANCE 欢乐朋友大作战
游戏原名	クラッシュ・バンディクーアドバンス わくわく友ダチ大作战！

发售日 12月9日 游戏人数 1人 开发厂商 Vivendi Universal 游戏容量 128M



《古惑狼》系列一直以来都是美式动作游戏的代表作，本次的GBA版本依然是采用伪3D画面2D玩法，画面算不上精细，但美版游戏就是这样的风格。游戏的操作性是《古惑狼》的强项，角色奔跑的动作非常流畅，而且那种经典的感觉和家用机无二，不过攻击方法依然不多，游戏的重点在于关卡的设计，小游戏关卡是需要达到特定的条件才能进入的，而且设计的十分巧妙，游戏性超高，可以说是本作的一大卖点，比如那个骑狸猫的关卡速度感就很强，可以说接近于《索尼克》的效果了，就是背景不太华丽。虽然本作的难度不算太高，但每次OVER了都要从头来过实在是有些令人恼火，喜欢挑战的玩家不可错过。



评分：80分

ACT

本刊译名	小龙斯派罗ADVANCE 欢乐朋友大作战
游戏原名	スパイロ アドバンス わくわく友ダチ大作战！

发售日 12月9日 游戏人数 1人 开发厂商 Vivendi Universal 游戏容量 128M



本作是同日发售的《古惑狼大作战》的姐妹篇，乍一看名字的话还会让人以为是同一个游戏呢，两作无论是画面还是游戏系统都极为相似，不过本作可不是用来骗钱的作品。小龙斯派罗有自己的特色，相对古惑狼来说小龙斯派罗的造型显得更加卡通更为可爱，而敌人也十分配合小龙斯派罗的工作，被火喷成黑炭的样子实在搞笑。本作比《古惑狼》更着重小游戏方面，不过在难度上则要稍稍低于《古惑狼》。卡片商店是本作的特色之一，有的卡不是有钱就能买到的，必须通过轮盘赌来赢取，转到了就能得到，没转到就得付钱，想要收集到所有的卡片可得花不少心思，喜欢收集的玩家不妨试试本作，也许会有收获哦！



评分：75分

RPG

本刊译名	阴阳大战记 零式
游戏原名	阴阳大战记 零式

发售日 12月9日 游戏人数 1–2人 开发厂商 BANDAI 游戏容量 64M



本作由2004年10月放映的TV版同名动画片改编而来，这也是该片首次被游戏化。登场人物以TV动画为基础，但游戏剧情上使用的则是外传形式的原创剧情，主人公在游戏中将展开聚集72式神的冒险之旅。式神是贯穿游戏始终的主题，也是作战主力，可以说有点类似于《口袋妖怪》吧，有的式神是随着剧情发展自动加入队伍的，有的式神则需要玩家正确回答问题或是完成小游戏才行。每个式神都拥有独特的个性，而且必杀技都非常有魄力，本作的战斗系统比较有战略性，式神有不同的属性和优缺点，所以在排阵的时候要多加考虑才行，另外本作的战斗菜单也设计得颇有新意，和游戏的主题很吻合。



评分：85分

ACT

本刊译名	耀西的万有引力
游戏原名	ヨッシーの万有引力

发售日 12月9日 游戏人数 1人 开发厂商 NINTENDO 游戏容量 64M



库巴和耀西岛一起被封印到一本图书里，小恐龙耀西要把库巴赶到最后一页消灭。任天堂似乎誓要把转转玩法发扬光大，从《万有引力》这个副标题上就不难看出本作的卡带里也安装了旋转感应器。不过本作并非完全抛弃传统的操作方式，只是在过关过程中需要通过倾斜GBA主机改变引力方向，从而使游戏环境更有利于耀西的冒险，比如通过倾斜主机使卷在一起的地毯展开，然后反方向倾斜收起地毯以消灭地毯上的敌人，非常有趣的设计。另外耀西还有了变身能力，有的关卡必须活用各种变身形态。而为了配合耀西可爱的造型，游戏的画面设计采用了蜡笔风格，非常清新，游戏的音乐也很轻松活泼。



评分：90分

AVG

本刊译名	咕嘟咕嘟天然传阅板 欢迎来到梦幻乐园
游戏原名	ぷくぷく天然かいらんばん ようこそ！イリュージョンランドへ

发售日 12月9日 游戏人数 1–4人 开发厂商 MMV 游戏容量 64M



本作是《咕嘟咕嘟天然传阅板》系列在GBA平台的第三作，玩家在游戏中操纵一只小狗在童话世界中展开冒险，冒险舞台是数个岛屿，猫猫狗狗就是它的同伴，并比前两作增加了新的人物。游戏画面非常清新，人设也非常的可爱，不过和其它面向低龄玩家层的游戏一样，本作也是不带汉字的，能理解多少对话就要看玩家的日语水平是好是坏了。本作的故事模式相对来说比较无聊，只有小游戏模式还能吸引一下玩家的眼球。大富翁的游戏方式玩家们都很熟悉了，看的出厂商还是在本作下了点功夫的，不过要获得更多的地图和隐藏要素就必须先玩故事模式才行。总的来说，本作不太适合国内玩家。



评分：60分

SLG

本刊译名	合集系列3 虫王决定战/超级中国人
游戏原名	ツインシリーズVol.3 [ムシモン王者O定战 昆虫モンスター/スーパーチャイニーズラビリンス]
发售日	12月10日
游戏人数	1人
开发厂商	CultureBrain
游戏容量	32M



本作是《游戏合集》系列的第3弹，收录了《昆虫帝王决定战》和《超级中国人》两款游戏。其中《昆虫帝王决定战》是一款日本比较流行的昆虫育成类游戏，玩家要以培养出帝王级别的昆虫为自己的目标。游戏中收录了多个品种的天牛虫，其中还有非常难入手的超级珍稀品种，随着玩家的培育，各种昆虫都能领悟各自的必杀技。玩家使用昆虫和卡片来进行激烈的战斗，游戏中总共有超过100张的卡片，战略性很高，其中也有非常珍贵的卡片，能拿到幻之卡的话基本上就胜券在手了。而《超级中国人》就不用多介绍了吧，作为FC时代的经典游戏现在已经是家喻户晓了，拿起GBA再次击败妖怪军团吧。



评分：70分

ETC

本刊译名	合集系列4 哈姆哈姆EX/仓鼠物语 魔法迷宫1.2.3
游戏原名	ツインシリーズ4 ハムハムモンスターEX/ハムスター物語魔法の迷宮1.2.3
发售日	12月10日
游戏人数	1人
开发厂商	CultureBrain
游戏容量	32M



本作是《游戏合集》系列的第4弹，游戏中一共收录了《哈姆哈姆EX》和《仓鼠物语 魔法迷宫1.2.3》两款仓鼠太郎系列游戏。其中《哈姆哈姆EX》最大特点就是采用了类似于《特鲁尼克大冒险》的迷宫自动生成系统，总共拥有上万种的变化，几乎每次玩都会有不同的感觉，耐玩度可谓非常之高。在迷宫中遇到怪兽时就进入指令战斗，本作还有把怪兽收为同伴的设计。而《仓鼠物语》则是一款动作解谜类游戏，本作中集合了全部三代的游戏，玩家必须登上魔法之塔的最顶层救出被关押的公主，而且这次仓鼠太郎的伙伴们也会尽数登场。游戏的总关卡数达到250以上，其间还能得到各种各样有用的道具。



评分：75分

ETC

本刊译名	合集系列5 汪汪名侦探EX/魔法国蛋糕店物语
游戏原名	ツインシリーズVol.5「わんわんケーキ屋さん物」
发售日	12月10日
游戏人数	1人
开发厂商	CultureBrain
游戏容量	32M



本作是《游戏合集》系列的第5弹，游戏中一共收录了《汪汪名侦探EX》和《魔法国蛋糕店物语》两款游戏。其中《汪汪名侦探EX》是一款卡通风格的推理游戏，本作有怪盗和诱拐密码等诸多犯罪事件等待玩家去一一破解，而且必须抢在对手侦探之前下手才行。另外，玩家在游戏中还要培养自己的助手，有一个优秀的助手，对解决各种事件是大有帮助的。另一款游戏——《魔法国蛋糕店物语》的故事发生在妖精世界中，是一款制作点心的游戏，玩家必须学习制作的每一个步骤，随着故事的进行，玩家还能去妖精之国冒险并获得珍贵的制作配方，能否在每年一度的点心大赛中胜出就要看大家的本事了。



评分：75分

ETC

本刊译名	合集系列6 偶像学园/与小狗在一起
游戏原名	ツインシリーズVol.6 [わんにゃんアイドル学園/仔犬といっしょスペシャル]
发售日	12月10日
游戏人数	1人
开发厂商	CultureBrain
游戏容量	32M



本作是《游戏合集》系列的第6弹，收录了《偶像学园》和《与小狗在一起》两款育成类游戏。其中《偶像学园》这款游戏是以培养出新人偶像为目标的，玩家身为偶像学园的一名老师，责任是培养出顶级偶像学生，而参与电影电视以及综艺节目甚至是出唱片则是成为偶像的必经之路，周末散步时遇到学生也会发生各种各样有趣的事件，值得一提的是本作的小游戏也是比较有趣的。而《与小狗在一起》这款游戏则是标准的宠物狗育成游戏，玩家在游戏中要负责喂食、带狗散步并陪小狗们一起玩，通过努力慢慢培养出受欢迎的小型狗，而玩小游戏获得高分的话，可以购买各种可爱的洋装给小狗们穿上。



评分：75分

ACT

本刊译名	猎人2005
游戏原名	Cabela's Big Game Hunter 2005
发售日	12月11日
游戏人数	1人
开发厂商	Activision
游戏容量	32M



《猎人》一直是欧美比较有名的第一人称射击游戏，以往此类游戏移植到GBA上都会恶评如潮，不过本作却意外的好，原因就在于厂商找到了一个比较折中的移植方法。在大地图上移动的时候是纯2D俯视角，画面卷轴非常平滑，完全没有欧美游戏普遍画面摇晃的弊病，发现猎物后有两种枪支可选择，一是射程较近的散弹枪，二是射程较远的狙击枪，在使用狙击枪的时候画面自动切换成第一人称，不过只限在一个固定的画面中瞄射猎物，如果猎物走出这个区域就要重新锁定了。场景也制作的不错，细节方面刻画的比较到位，惟独就是没有使用半透明效果稍微有点令人遗憾。



评分：85分

TAB

本刊译名	GETRIDE！出击！战斗组合
游戏原名	GETRIDE！アムドライバー出击！バトルパーティー
发售日	12月16日
游戏人数	1-4人
开发厂商	KONAMI
游戏容量	64M



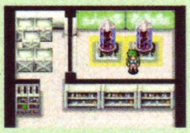
本作由同名动画改编而来，游戏中原作中大人气的角色也会悉数登场，而且本作的人设都是超级可爱的二头身Q版风格，只要是看过动画的玩家一定会忍俊不禁。游戏的玩法类似于《大富翁》，众多角色在大地图上行走，走完一圈后能获得一定的赏金，而走到对方的格子上时则发生战斗，在原作中号称G部件的各种武器也能在战斗中使用。本作的必杀技是指令输入式的，也就是要在规定的时间内正确输入画面上提示的键位，有些必杀技的要求还挺高的，不过如果一旦发动成功就会给对手造成巨大的打击，而且特写画面也非常有魄力，另外本作的小游戏也非常有意思，并支持最多四人的通信对战。



评分：70分

RPG

本刊译名	中央大陆传说FUZORS
游戏原名	ZOIDS SAGA FUZORS
发售日	12月16日
游戏人数	1-2人
开发厂商	TOMY
游戏容量	64M



这已经是《中央大陆传说》RPG系列在GBA上的第三作了，前两作以众多个性角色和完全原创的剧情获得了FANS们的好评。当然了，设计独特的机械兽永远都是本系列的主题，本作以04年10月份放映的动画为蓝本制作，总共有超过130种的机体登场，战斗方面在前作的基础上大幅强化，其中最大的玩点就是全新的合体系统了。人物方面系列向来是以超大阵容著称的，本作除了有全新角色登场外原作中一些大人气的元老级角色也有份露面，玩家在四处冒险的过程中同伴逐渐增加，按照惯例这众多人物主力也好客串也罢，总之都能顺理成章地融入到剧情中，这点倒是和机战有些相似。



评分：85分

TAB

本刊译名	卡片决斗高手3
游戏原名	デュエル・マスターズ3
发售日	12月16日
游戏人数	1-2人
开发厂商	ATLUS
游戏容量	64M



《卡片对决高手》系列不知不觉中已经出到第三作了。本作和前作相比没有什么太大的变化，只能说是继承了系列的特点吧，不过这一作的卡片平衡性和战略性都达到了系列的顶峰。虽然说本作的系统类似于《游戏王》系列，但有些地方可以说是青出于蓝的，那些特殊能力就够玩家研究一阵子了，而且电脑的AI也很高，当然了，《游戏王》的人设和故事背景是本作无法比拟的，本作的人设和地图只能说是中规中矩吧，卡片的绘制也没有多少性格，很难有几张是让人过目不忘的经典设计，对战的特效也只能说是一般吧。游戏性已经到位了，独缺包装，如果厂商希望4代能有一个突破的话，就得在这方面多下点功夫了。



评分：80分

ACT

本刊译名 绝体绝命天才爷爷3 无尽的魔物语

游戏原名 絶体絶命でんぢゃらすじーさん3～果てしなき魔物語～

发售日 12月16日 游戏人数 1人 开发厂商 KIDS STATION 游戏容量 64M



本作是《天才爷爷》系列到现在为止在GBA上推出的第三部游戏了。这次曾山老头子以纯动作游戏的形式出现，游戏就是《超级马里奥》的那种玩法。虽然这样看来没什么新意可言，但好在上手不用教，任何人都能轻松开始游戏，至少比那些不让人教就玩不下去的游戏好一些。不过本作的系统实在是简陋的可以，老头子只有跳和拳击，而且跳就是最原始的跳，没有二段跳，拳也是最原始的拳，不能连续出拳，敌人也基本上没有攻击性可言，只能算是摆设。虽然是一款纯粹的动作游戏，但游戏中穿插了大量的剧情和对话，不过还是那种让人哭笑不得的恶搞，国内玩家估计难以接受这种近似于疯癫的风格。



评分:70分

RPG

本刊译名 真型徽章机器人 独角仙版

游戏原名 真型メダロット（クワガタバージョン）

发售日 12月16日 游戏人数 1-2人 开发厂商 IMAGINEER 游戏容量 64M



本作同时发售了两个版本，跟以前的《真型徽章机器人》两版本同时发售一样。两作中除了装甲不同外，剧情方面没有什么太大的区别。别看这是一部Q版的RPG，开场动画却非常有气势，配合劲爆的音乐真有几分KOF的意思，但游戏画面就比较简陋了，如果不是色彩艳丽的话，还真赶不上8位机的水平了。顾名思义，机器人对战当然是本作的主题，游戏的战斗系统比较独特，机器人的各个部分如头、手、脚以及徽章都有各自的作用，攻击类武器的种类也足够丰富，除了收集各种强力装甲外，本作还有好感度的设计，而且会影响到最后的结局。不过对话一个汉字也没有，对国内玩家来说简直是恶梦。



评分:80分

RPG

本刊译名 真型徽章机器人 甲虫版

游戏原名 真型メダロット（カブトバージョン）

发售日 12月16日 游戏人数 1-2人 开发厂商 IMAGINEER 游戏容量 64M



早在GB时代就已经有《真型徽章机器人》的游戏了，当时复杂而且有些另类的系统曾经让人望而却步。这次发售的两个版本虽然是GB游戏的复刻版，但是游戏在战斗画面上有了大幅度提高。在游戏中，玩家需要扮演一位少年，通过控制机器人参加战斗并不断获胜，游戏的人设看起来比较卡通化，本作最初会让人觉得有些拖拉，但是随着游戏的逐渐深入，这种感觉会变得弱下来。虽然游戏本身的品质只能说是一般，但是其最大的特色在于对机器人的组装，玩家可以对机器人的头部、徽章、左右手、脚进行不同的装备，根据所组装的部件不同，机器人所获得的能力也有不同，这也正是本作的乐趣所在吧。



评分:80分

AVG

本刊译名 任性妖精米诺 谜之轮与真实之门

游戏原名 わがまま☆フェアリー ミルモでポン! なぞのカギと真実のトビラ

发售日 12月10日 游戏人数 1-2人 开发厂商 KONAMI 游戏容量 64M



由小学馆旗下的动画改编而来的休闲类游戏，本作的画风比较的卡通化，角色的形象特别可爱，非常讨女生的喜爱。不过，由于本作是面向低龄玩家的，所以游戏中的对话里全部都是使用日文假名，对于国内的玩家来说实在是难以理解其中的剧情。整个游戏中小妖精们的冒险是以玩小游戏的形式进行的，四个小妖精组成的小组在地图上探索，行进方式是跳和滚动，游戏在推进剧情的同时穿插了八十多种小游戏，并且与剧情融合的很好，丝毫没有唐突感。大多数小游戏都以简单的操作为主，通常只要一个键即可完成，非常的直观，就算是小孩子或女生也能轻松上手。另外，本作还支持GBA无线通信周边。



评分:75分

SRPG

本刊译名 指环王 中土第三纪

游戏原名 ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀

发售日 12月22日 游戏人数 1-2人 开发厂商 EA 游戏容量 128M



根据电影改编的《指环王》系列一向都是ACT游戏，而本作这次改成了SRPG，看起来有点《火炎纹章》的感觉，游戏开始时能从白势力和黑势力中任意选择一方进行游戏，不管选择哪方，游戏中的所有关卡都共通，只是代表立场和人物特技不同而已。如果玩家没有开启SAURON模式的话，被敌方击破后的角色能在下一关继续出战。本作重战略轻等级，所以人物没有等级设定，只有特技设定。战场分左中右，人物行动是要用左中右战场的行动点数，并不是每个人都有机会可以行动。进入战斗画面后还是和火纹相像，但是感觉战斗时人物的动作有点僵硬。总体感觉还算不错，喜欢指环王的玩家可以玩一下。



评分:80分

FTG

本刊译名 金色的卡修贝尔！友情的电击2

游戏原名 金色のガッシュベル！！うなれ！友情の電撃2

发售日 12月22日 游戏人数 1-2人 开发厂商 BANPRESTO 游戏容量 128M



本作由正在热播中的同名动画改编，这个系列的前作在03年末登场后获得了玩家的好评，时隔一年续作终于登场了。类型和前作一样为格斗类，但并不能算作真正的格斗游戏，官方对此游戏的类型定义为对战ACT，出招是用几个键的，操作起来非常简单，很容易上手，但是缺少格斗游戏的感觉，放必杀技的时候有CG和语音的伴随，显得比较有魄力。值得一提的是如果与前作通信还可以得到特殊的道具。除了格斗之外本作的另一个玩点就是小游戏了，虽然玩法都很简单，但却非常有趣搞笑，得到的道具可以加入收集模式中。作为动漫改编的游戏作成这样已经很不错了，还是很值得一玩的，特别向FANS推荐。



评分:80分

ACT

本刊译名 幻星神JUSTIRISERS 装着！地球的战士们

游戏原名 幻星神ジャスティライザー 装着！ 地球の戦士たち

发售日 12月23日 游戏人数 1人 开发厂商 KONAMI 游戏容量 128M



本作是根据大受好评的《幻星神JUSTIRISERS》改编的游戏。开场动画的风格是复古街机式的，主人公是三个拯救地球的假面超人。按照传统清版动作游戏的惯例，他们分别是能力平均的主角外加力量型男同伴和敏捷的女性角色。虽然厂商刻意的给角色定了位，但实际操作起来并没有太大的不同，无非就是超杀有点变化，关键是技能设计方面存在明显漏洞，滑铲攻击几乎达到了屡试不爽的地步，可以说其它的一切招式都可以免了，为此游戏的平衡性受到了很大的影响，这也是本作的硬伤。不过除此之外整体素质还是不错的，无论是精美的画面还是超多的语音都能令人满意，而且又是复古风格，值得推荐。



评分:75分

TAB

本刊译名 游戏王 决斗怪兽 国际版2

游戏原名 遊戯王 デュエルモンスターズインターナショナル2

发售日 12月30日 游戏人数 1-2人 开发厂商 KONAMI 游戏容量 128M



本作的《游戏王》融合了像《游戏王8》那种类似RPG的行动方式，规则方面采用了OCG规则。比起EX3，本作的卡片数量降到了1000张，但是EX3中一些没什么用的卡都被换掉了，卡片的收录范围到了《暗黑的侵略者》这个卡包，像混沌帝龙、混沌战士、混沌黑魔术师等这些卡也在本作首次亮相，阵容可以说是前所未有的华丽。在游戏画面上本作也做了较大的改进，决斗时不是像《游戏王6》那样俯视角了，而是45度俯视，看起来比较有立体感。系统方面，本作的限制规则改成了每个星期一变，这样一来很多禁止卡也有机会使用了。总的来说，本作素质很高，在此向喜欢《游戏王》的玩家极力推荐。



评分:80分

ZELDA 不可思议的帽子
游戏开发者直击专访

游戏史上最伟大的动作RPG游戏赛尔达传说，截止目前发售的最新作品，GBA上的《赛尔达传说 不可思议的帽子》堪称掌机平台上最好的游戏之一。而负责开发的CAPCOM公司这次与任天堂一起探讨了这款游戏中开发的有趣事情，让我们一起来了解这款游戏开发中的内幕，你不了解的赛尔达就在这里。



从《不可思议的木之实》开始 CAPCOM参与开发的赛尔达

从赛尔达迷到赛尔达开发者

——青沼先生这次扮演什么角色?

青沼: 我这次做的事就是玩CAPCOM方面做出的游戏,与任天堂其他几个人组成的小组一起对其进行评价,并提出各种意见。真是个开心的工作啊。就算其它工作再忙,我也必须先来察看《不可思议的帽子》。(笑)

——藤林先生请讲一下进入CAPCOM公司的经过吧。

藤林: 我原来在一所佛教大学的文学部就读,度过了一个与现在工作完全无关的学生时代。在求职时期,我的许多朋友都去当了僧人,而根本没有去求职。我不打算当僧人,于是就一边想着"该怎么办呢?"一边去翻求职信息杂志。我本来就很喜欢游戏,当看到杂志上招收职员的信息时不禁想到"说起来,游戏也是由公司来做的啊。"之后又想"如果可能的话,最好是关西地区的公司。"于是就到CAPCOM来了。

——任天堂呢?(笑)

藤林: 那时我没有看到任天堂的招人信息。(笑)

——你觉得你为什么会接受游戏公司呢?

藤林: 应该说最初是种兴趣吧……像游乐园里的鬼屋,那里面的设备是谁想出来的,又是怎么做出来的,我对此抱有疑问,于是就进行了调查。我在这么做的时候发现了游戏公司的存在,开始对它抱有兴趣。

青沼: 我也是这种感觉啊。一开始我不是出于要做游戏的想法进入公司,而是觉得"大概能做点什么有趣的事吧"而到任天堂来的。但到了藤林先生这一代,从孩提时代起游戏就已经像理所当然的存在一样,所以带着想做游戏的想法进入公司的人很多……年龄到底是没法骗人的吧?(笑)

藤林: 不是,不是。(笑)游戏我倒是从小学四五年级的时候就已经很入迷地在玩了。最初玩的好像是《大金刚Jr.》(83年FC)吧……

——赛尔达系列呢?

藤林: 从《赛尔达传说》第一作开始就一直在玩。初中一年级时,提前一个月听说卡带发售的消息,我就边攒钱边高兴地等着。可去买的时候,听说发售延期了,我大哭着回了家,结果又等了一个月。(笑)玩到《众神的三角力量》时我已经是高中生了。我现在就在和制作那一作的成员们一起工作着。



↑91年在超任上发售的《众神的三角力量》,12年后复刻在GBA上。

比高达还有趣的《赛尔达》?

——当你被问及要不要制作小时候很喜欢的游戏系列时,你是一种什么样的心情?

藤林: 感动……应该说,很惊奇吧。刚开始在CAPCOM公司的内部提案里看到关于《赛尔达》的内容时,我还在想,怎么CAPCOM做起《赛尔达》来了。当时的部长冈本(冈本吉起先生,原CAPCOM,现Game Republic代表)正在和宫本先生谈这件事,那时这还只是个处于实验阶段的研究课题而已。我当时还没想到这件事会和自己有关。可之后就不知道为什么找上我,让我做出在CAPCOM开发《不可思议的木之实》的计划书来。在CAPCOM制作《赛尔达》根本不曾有人想过,因此我感到这是个非常好的机会,顿时觉得很兴奋。

——和其他的工作比起来,干劲不太一样是吗?



↑即使是关于取材的交流,两个人之间也没有隶属不同公司的感觉,总是带着一种非常融洽的气氛。

藤林: 哎呀,这个……(笑)

青沼: 好厉害的问题!(笑)

藤林: 我原来做的工作都是一些在公司内部完成的企划,而《不可思议的木之实》经过大阪的CAPCOM,东京的Flag Ship(冈本先生办起的剧本制作公司)和京都的任天堂之间的多次沟通,是一边与各种外部人士进行对话一边完成企划的。由于工作涉及面很广,投入度不用说,基本上是一种"开始了一项很有趣的工作啊……"的感觉。

——藤林先生被选为导演,是因为喜欢《赛尔达》的原因吗?

藤林: 我想应该没关系。因为当时整天吸引我的不是《赛尔达》,而是高达。(笑)

青沼: 他可是个很厉害的高达模型迷。(笑)

藤林: 与我桌上还摆着成排的高达模型呢,工作始终也没和那个沾上什么关系。(笑)从那时候算起,与《赛尔达》相伴已经6年……今年是第7年了吧。

青沼: 他的《赛尔达》开发经验跟我几乎没什么差别啊。由于藤林先生做《赛尔达》时间太长了,有时候甚至被人认为是任天堂的职员呢。(笑)

可以感受到游戏画面的印象稿

——听说在开发初期曾经画了大量的设定画。开发是从设定画开始的吗?

藤林: 不,不是这样。本来准备那些画是因为,要把按照自己想象的世界所画出的形象传达给别人是件很难的事情。一般情况下,每个人只能通过自己迄今为止的工作经验来进行认识。为了能够准确进行传达,我觉得有印象稿这样的东西会比较好。于是在《四支剑》时,我就让认识的设计师把印象稿画出来了。作为这一回作品新概念的"大与小",仅用语言也比较难以理解。因此就通过让制作组成员实际看图,来把"感觉就像这样"的意思传达给他们。

——那些画都是一个人画的吗?

藤林: 关于世界观的印象稿都是一个人画的。

青沼: 当我们听到这次的企划案时,虽然能大致进行想象,但单凭口头描述,还是很难对形象进行把握。像这样的印象稿出现后:"啊,原来如此,是这个样子的啊。"就能理解了。而且,实际的游戏画面也和这些画相差不远。能画这种画的设计师还真是意外地少呢……设计师们经常会陷入自己的意念世界中,而把画画成写实的风格。虽然画很棒,但是能做成游戏吗?那些画就会给人这种感觉。

——《不可思议的帽子》所准备的印象稿不是这样的吧。

青沼: 这些印象稿是以游戏的设定意念为立足点所画出的,之后可以让人准确地把它们扩充成游戏。透过这些画可以看到游戏的画面,并且不断把它们拓展开去,这些画稿能给人留下这种印象。



↑在一段时期中可以在官方网站上看到的印象稿。开发初期画稿的数量简直令人吃惊。

留下来的"异次元"是个变小了的世界



——"大与小"这个世界观是从哪里想到的呢?

藤林: 在动作与解谜之外,制作《赛尔达》的时候一定会想出一些可以作为游戏内容的附加构想。例如在《不可思议的木之实》中出现的,即使是同一个版面,景色也会随着季节变更而发生变化的那种对四季的表现。这回我们也从要进行什么样的对比来开始思考,但太过脱离《赛尔达》世界的想法是不行的。于是我们开始思索,在迄今为止所表现出来的世界中,有没有可以使游戏以别的面貌展开的异次元存在呢……里与表、过去与未来、光与暗等等,这些到现在为止都已经做过了。当我们正在烦恼还有没有什么残留下来的构想时,我们突然想到了让林克变小,使现有的世界变得像另一个世界的主意。

青沼: 由于"变小"这个点子在《四支剑》里也用过,因此当听到这个构思时我想:"就是把那个点子拓展开去吧。"于是很容易就理解了。

——在《四支剑》中登场的"小人帽子"是藤林先生喜欢的道具吗?

藤林: 不是那样。其实关于那个道具,宫本先生曾经提出了是不是把它放在宝箱中,或者用它进行一些恶作剧之类的许多提议,总之是想试试"如果有能把林克变小的道具会怎么样"的产物。实际上,操作只有两个点大小的林克来玩十分有趣,那时就想,如果有机会可以用一下这个点子。这件事恰好重叠在我们制作世界观时对"大与小"的思考上。

——没想到谁知这次的帽子是只会说话的鸟。(笑)

藤林: 制作《不可思议的木之实》时,由于没有一个像《时之笛》里的娜比那样能对状况进行说明的角色,因此做得十分辛苦。因此在续作中要做一个一同参加冒险的伙伴角色是一开始就定好了的。我们觉得既然已经想出过许多



青沼英二

生日：1963年3月16日
出生地：长野县

在进行了《不可思议——另一个宝岛》（96年超任）的开发后，从《时之笛》（98年N64）开始制作《赛尔达》系列。担任导演的有《姆吉拉的假面》（00年N64）和《风之韵》（02年GC），从《四支剑+》开始担任《赛尔达》系列的总制作人。最喜欢的《赛尔达》：《众神的三角力量》（91年SFC）

别的假面或帽子让林克戴，那干脆就让帽子说话吧。平时就是林克所戴的帽子，只在想说话的时候长出嘴来。

——可绿色的三角帽是林克的标志啊。如果让它说了话，任天堂不会表示反对吗？

青沼： 游戏的时候，鸟头并不是一直表示在画面上的。说话时才出现的话就没什么问题。我也很喜欢像娜比一样的角色。比起孤身一人前去冒险，还是有伙伴好一点啊。

3D《赛尔达》所做不到的2D风格新道具

——这次的画面感觉非常柔和啊。

藤林： 印象稿设计师的笔触影响很大。这次是真的想做出将设定画中的一切都包含进去的图案。难得在GBA上做，凭简单的点阵绘图是无法得到提高的。开发初期我就曾经反复强调这些话，现在这些就是点阵绘图设计师们在理解的基础上展现出来的成果了。

青沼： 我以前也曾经是2D设计师，所以非常了解，要按照主设计师所描绘的世界观画出点阵图来，是一件很不简单的事。用什么方法排点才能作出柔和的图来，是没有大量经验就无法做到的熟练技巧。在CAPCOM，这样的成员很多。制作2D游戏图像的技术可能比我们更高，真的令人不禁这样想。

——从序盘就有新道具登场真令人高兴。新道具是怎么诞生的呢？

藤林： 提到《赛尔达》就必须要有新道具，思考起来真是很费劲呢。我自己倒是经常从神话、童话故事里出现的物品和科学实验中使用的设备里寻找创意……比如"魔法壶"就是前者的一例。要是有一种像西游记里出现的那个葫芦一样，无论什么东西都能吸进去的道具就好了，魔法壶就是在这种想法下创作出来的。有高度泛用性、外观不能太小、能够活动起来，我认为这些都是《赛尔达》道具的必备条件。其结果，就产生了一个大得需要抱起来的壶的造型。

青沼： 藤林先生他们在《不可思议的木之实》和《四支剑》中构思出了许多崭新的道具，实际上比我的道具开发力还高。（笑）

——而且，还得是很符合《赛尔达》风格的道具对吧。

青沼： 对，这非常重要。

——交换夹和磁力手套真棒啊。

青沼： 磁力手套确实很棒。这个是3D《赛尔达》做不到的啊！

藤林： 听到这种反应真的很高兴。（笑）我们很想展示一下2D的骨气，因此想构思出3D无法表现的道具。一边想着"要是做了这个东西，3D《赛尔达》小组一定会嫉妒"一边在做。（笑）

青沼： 之后我的班子又会想着"这个2D无法做到"做出一些3D特有的道具，变得像竞争对手一样。（笑）

描绘出细小世界的2D独有的系统

——你们认为2D的优势、劣势是什么？

藤林： 我觉得在进行推拉障碍物等动作，也就是解谜时2D的《赛尔达》表现起来要容易一些。比如迷宫型的房间，由于可以从上往下看到房间的全貌，制作谜题也比较简单。

青沼： 2D的状况下，一开始就可以发现答案。3D的话就必须操作视点，向所有方向进行探索才能找到答案。

藤林： 劣势就是与此相反的，对立体感的表现比较困难。当NGC出《四支剑+》的时候，我们发现一些实在很想做的东西以非常高级精致的方式展现了出来，真是羡慕得不得了。（编辑部注：《四支剑+》是任天堂公司内部开发的）

——藤林先生你们想做的东西是什么呢？

藤林： 游戏机从超任到N64，再到NGC，不断向着强化3D表现力的方向进化，可我自己是想让它向着"终极任天堂"的方向发展的。小时候，我看着FC进化成超级任天堂，就一直相信下一代主机会是"终极任天堂"。不是用乘法，而是用加法的想法呢……总之是一种会沿着2D方向继续发展的印象。因此，我一直以将2D的趣味性表现到极致作为目标。

青沼： 简直就像所追求的一样，用2D制作《不可思议的帽子》获得了巨大成功。尽管刚一听到"大与小"这个系统时，可能谁都会认为用3D表现比较容易。比如林克变小时，这次采用了画成豆粒般大小的方式。这种手法，用3D是办不到的。说到3D会怎么表现，一般不是让林克变小，而是让周围的景物变大。这样做的话，世界就会变成原来的数倍大。其结果，就是单纯使自己已经到过的场所变广阔，增加在里面来回乱转的时间而已。

——那么在2D的《不可思议的帽子》里……

青沼： 林克变小了，但世界仍是原来的大小，像刚才说的那种紧张就没有了。世界的大小看起来没有变化，上哪里去，可以做什么，这些情报可以毫无改变地在头脑中进行整理。而且，林克变小后，可以探索许多原大的时候去不了的场所，进行世界的拓展。我认为这是一个有2D特色的，制作精良的游戏系统。

藤林： 尽管是自己做的，可我是后来才发觉到这一点。（笑）

——你没有考虑过让林克保持原大，让周围的景物变大的手法吗？

藤林： 如果那样的话，就必须做许多多余的东西了。大的壶、大的墙、大的门等等，作业量就会大幅增加。因此，我们既想最大限度地利用现有资源，又想像青沼先生说的那样，让玩家不至于在好不容易记住的世界里迷路。同时在表现上，我们也觉得在熟悉的画面中看到豆子一样的林克会很有趣，在将这些想法进行了综合之后，我们凭感觉决定了现在的表现形式。

青沼： 但是，也有以林克变小以后的视点进行游戏的场所哦。对那种场所进行表现的厉害程度甚至让我们产生"居然做到这种地步！"的想法。所以，尽管是2D，绝对没有表现力不足的情况出现。倒不如说，加入了一大堆利用2D表现手法才能做到的特技……真的很厉害，令人感到非常兴奋。总之，连非常小的细节都花了心思，连我第一次接触的时候都充满了惊奇。"喂喂，连这种地方都做出来啦！"这样。

藤林： 我们是一直抱着要让任天堂的人吃一惊的心思来制作的。

——这次的青沼先生，与其说是制作人，倒不如说更像个热心的FAN呢。(笑)

青沼： 是啊，本来我就是CAPCOM《赛尔达》的FAN嘛。（笑）《不可思议的木之实》和《四支剑》的开发都和我没有关系，我只是高兴地玩了游戏。就连这次，我也不想玩制作途中的东西，而是想作为用户来玩完成版。（笑）

成为今后《赛尔达》主轴的新系统

——感到从《姆吉拉的假面》以后，游戏中迷宫攻略的部分下降了，是有意识这样做的吗？

青沼： 其实也没怎么特别意识到……所谓迷宫攻略，就是找到解谜的关键向深处前进并打倒BOSS，这样一种在有限的范围内，有着固定基本构造的玩法。相对的，在大地图上，玩法会更加多元化。但我认为它们的本质是相同的。比如这回，在大地图上的玩法是"碎片拼接"。刚听到这个系统时，我还以为是和以前经常出现的"道具收集"类似的东西。结果实际把碎片拼起来之后，不是在当前所在的场所，而是在一个完全不同的地方打开了新的入口，可以去的地方增加了。之后，玩家就会做出"既然到现在为止没去过的那个地方打开了，那就顺便过去瞧瞧吧"的决定。这样，从某种意义上说，整张地图就好像是在攻略一个巨大的迷宫。

——啊，原来如此。以拼接碎片的形式来获得打开通向其它区域之门的小钥匙，是这样的感觉吧。

青沼： 对，我觉得这个可以成为今后《赛尔达》制作主轴的崭新系统。

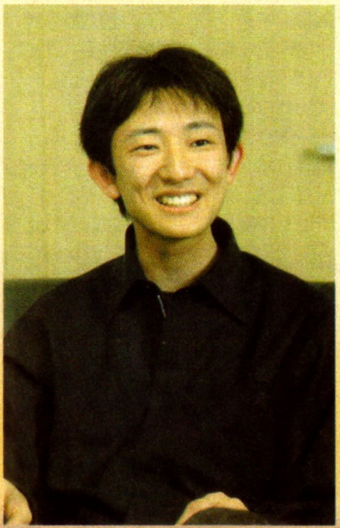
藤林： 大量收集某些东西就能获得好道具，这样的设计经常出现呢。大家都在说获得好道具，可谁又知道好道具是什么呢。因此我就想，与其总是意识到能获得什么作为奖励，倒不如能有个一边收集一边玩的系统。刚才青沼先生说出来我才发觉到，我虽然没具体表达出来，实际上却一直在追求能到地图上同一个地方去好几次的状况。要不然，好不容易做出来的场所就太浪费了。我觉得通过"碎片拼接"系统可以做到这一点。

——想到×××去的时候，必须通过碎片拼接是吧。我在那里卡住了。因为一开始在镇上教授碎片拼接的时候，我把它当作耳旁风听漏了，结果就在一直没进行碎片拼接的情况下玩了下去。

青沼： 反正是把它当成无关紧要的事件了吧。不要小看这个游戏，我说了多少遍了。（笑）

——深刻反省。（笑）真没想到是个那么深奥的收集系统呢。

青沼： 作为导演最高兴的莫过于此了。提案刚出来的时候许多人都有"这是什么啊，会有趣吗？如此而已罢了"的反应，结果玩过实际作出的游戏后，"原来如此！这个真有意思，"全改口这么说了。这时自己的心情就是："怎么样，瞧见没有？"（笑）



比《风之韵》更周到的“仁天堂”

——因为一直在玩《赛尔达》，确实有些地方容易轻视。正想着“反正这里的展开肯定是这个样子”，却突然出现了前所未闻的攻略方法，不由自主地喊出：“什么呀这是，从来没听说过！”这样的情况蛮多的呢。

藤林：这是意识到的结果。用与以前同样的点子就是炒冷饭了。为了不变成那样，我们一直在寻找新的创意。无论对于道具，还是对于谜题的设计，不让“这不是与以前一样嘛”这样的情况出现都是我们的一个主题。

——可即使如此，仍有一些熟悉的要素加了进去，这又是因为什么呢？

藤林：这里面有我喜欢怀旧的因素，但最重要的是考虑到，用户中也会有“出现熟悉的要素不是很令人感动吗”的人存在。

——说到熟悉，有许多与系列一起长大的角色都会出场，这也很令人感动啊。特别是“仁天堂”真的很棒。

青沼：导演是高达模型迷，对公仔当然放不下啦。（笑）

——虽然在青沼先生面前有点不好意思说，（笑）《风之韵》里的“仁天堂”只是用来作照片收集，作为游戏要素略显单薄。而这次它是作为一种解答系统出现，这样收集的动力会变得更高的。

青沼：是啊。藤林先生他们把我们曾经做过的东西通过不同的解释变成了新的游戏系统，使它们成为更有意思的东西。哎呀，真是可恶。（笑）

藤林：当我想出什么点子时，一定会考虑小组的成员会怎样指摘它。为什么要去收集，为什么要这样做等等。因此我们可以在游戏中追加许多可以进行准确说明的，带有各方面意义的点子来。

——想得很周到啊。

青沼：我想得不周到真是对不起啊！（笑）

——不不。（笑）那个，藤林先生是不是那种在工作以外也总喜欢防患于未然的人啊？

藤林：不是，是比较不经思考就行动的类型。如果用将棋打比方，就是总在接招的那种人。（笑）

比时钟镇密度更高的城镇样式

——刚才提到这次迷宫比例把握的问题，其实我的意思并不是说迷宫的存在感下降了，而是觉得地图的密度变高了。真的是一个画面、一个画面的角落全都……

藤林：那是在制作半路上，由于实在害怕被人指责，在强迫观念驱使下往里面加了一大堆内容的结果。（笑）

青沼：明白，明白。确实是，当有人指着内容不足的画面对你说“这里……要是这样就好了”的时候。（笑）

——从一个迷宫走到下一个迷宫的过程，都好像是又走了一个迷宫一样，内容简直充实到这种地步。

青沼：你现在玩到哪儿了？

——在第3个迷宫里。

青沼：更厉害的还在后面呢。从那里往后的展开，我都不禁喊出好来了，真的。“哎，这是什么？哇，还有这一手啊！”就这样子。

——藤林先生很想做出来的东西，莫非就表现在那里吗？

藤林：是的。具体的场所我在这里就不说了……我这回很想着力做一下镇子，还有皮科尔们的游戏。赋予镇子与镇子里的人物们“活的感觉”，让镇子可以像迷宫那样进行游玩，我相信可以通过这些做出原来没有的东西。

青沼：那个镇……密度真的很惊人啊。在序盘我还没有注意到，镇子里实际上隐藏了大量的要素。慢慢往下玩吧。

——像《姆吉拉的假面》里的时钟镇那种感觉吗？

青沼：不不，那个算不了什么！……咦，我到底是哪头的啊？（笑）

——但是时钟镇的内容密度已经相当高了。

青沼：无论从镇的角度，还是从创意的集合体的角度，时钟镇都无法与此相比。尽管这并不是哪个好哪个差的问题。

藤林：甚至有一段时间，我们都觉得倒不如只用这个镇来做游戏算了。

——即使是现在看到的游戏范围，镇里也埋有各种各样的伏线对吧？

青沼：有啊。你马上就可以看到这些伏线被一口气拉出来。到最后，你一定会明白我话的含义，特意发邮件过来的。“这样啊——！”之类。（笑）

——“说的就是这个吧——！”是吧。

青沼：我是真的吃了一惊。真如醍醐灌顶一样感服之至。

——又产生竞争意识了吗？

青沼：看到这样的佳作后，“噢，居然有这样的突破口，我们也不能认输啊。”肯定会引发我们进行这样的思考。从这个意义上讲，真是很好的竞争呢。

动作部分过难就是失败的设计

——《不可思议的木之实》后期动作部分的难度颇高。这回怎么样？

藤林：倒是没有刻意要做容易一些的意识。不过我们的技术也已经磨炼出来了，因此这次在平衡调整上可说是变得格外小心。

青沼：动作部分变难，就会因为游戏时间拉长，而导致中途放弃。这我最初就提到过。已经知道谜题的答案，却因为动作部分太难而不能顺利通过，那一定不会玩得高兴的。要使玩家能尽情享受解开谜题的乐趣，就要让他们从“知道啦！”那一刻起从困难中解放出来。……这才能叫做平衡吧。制作《赛尔达》时，就应该用这种方式去思考。

藤林：如果制作组那边提出了需要把动作部分加难来拉长时间的提案，我一定会否决。我把那叫做失败的设计。为了辅助这些失败的设计，就要做出满屏的子弹，或者让地板进行快速移动来把难度提高。这样会有趣吗？肯定不会。真正有自信的创意用不着那么多帮衬。

青沼：所以反过来说，如果觉得动作部分困难得有些古怪，那一定是玩法有问题。《赛尔达》就是这样的游戏。

——当最终明白过来解开谜题的时候，会觉得是到现在都解不开是自己的责任呢。

青沼：对对，我希望能够这样想。当然，若是轻轻松松就解开了，也不妨认为是自己的头脑很好。（笑）



进入CAPCOM后，曾担任《魔术俄罗斯方块！挑战米奇》(99年PS)等游戏的设计师和导演。从CAPCOM开发的《赛尔达》第一作《不可思议的木之实》(01年GBC)开始被提拔为系列的导演，之后还制作了《众神的三角力量&四支剑》(03年GBA）中的《四支剑》。最喜欢的《赛尔达》：《塞尔达的传说》（86年FC卡带）

任天堂真传的《赛尔达》解谜出题法

——虽然以前每次也都感到很佩服，但这次的迷宫里，能令人发出“原来如此”感叹的创意确实更多了。

藤林：因为那是主题啊。解开谜题的时候，玩家不是说“这怎么可能明白呢”，而是为自己解不开而感到害羞，我们希望做出这样的创意。若是一个设计让人说出“这简直是耍赖”，那就是我们的失败，是拙劣的设计。我们还是想让人有“哎呀，一时被蒙住了”的感觉。之后，在下次一个相似的地方，我们还想做出让那些认为“这回我知道了，不就是那样吗？”的玩家再花一下心思的应用问题。

——那些应用问题确实让人感到做得很高明。

藤林：那是因为教我们制作谜题的老师好啊。制作《不可思议的木之实》时，任天堂的小组曾经教过我们一些制作《赛尔达》谜题的技术，这些算是那时的成果吧。之后我们这个班子就一直在一起合作，青沼先生追求的是什么，宫本先生希望的是什么，任天堂制作游戏的目标又是什么，我认为我们现在对这些已经有所掌握。

——也许用语言很难进行表达，那是一种什么样的技巧呢？

藤林：其中一个方法是故意露出破绽。在似乎立刻就能解开的状态下，隐藏一些陷阱在里面，让人发现自己原来想的并不是正确答案，只是一个故意露出的破绽而已。于是，玩家会不时地被那些破绽骗到。这样做的话，一个点子就可以发展出三种左右的玩法。其结果，我们听到了很多“出现了我们没有想到的情况，真有意思啊”的声音。这句话不太敢大声说，我们一直在思考如何让玩家在我们的手掌心上跳舞。

——我们已经一直在跳个不停了。（笑）

2D《赛尔达》还会更加有趣

——《不可思议的帽子》制作完成后，你觉得和以前的反响有什么不同吗？

藤林：很多啊。制作《不可思议的木之实》的时候，我们还有很多不成熟的地方，留下的遗憾比较多。玩家对其中一些地方进行了尖锐的批评，我们听到后，是一种“唉，果然被说了”的感觉。而这一次我们听取了各方的意见，大家基本上都按照我们预想的在游戏中找到了乐趣，这是迄今为止没有出现过的反响。

青沼：因为在《不可思议的木之实》和《四支剑》的制作过程中，对于《赛尔达》这个游戏每一处应当如何制作都已经有了认识，所以这次在《不可思议的帽子》中，CAPCOM赛尔达和任天堂赛尔达的合作达到了一个最佳状态。

——对藤林先生而言，《赛尔达》是什么呢？终身的事业？

藤林：确实有这种感觉啊。一直都在CAPCOM里做赛尔达，这样好不好，我对此还是很担心的。但实际上，我始终都没有再对《赛尔达》进行“制作”的感觉，而好像现在是在延续自己的童年时代，让这个游戏成为展开自己想象世界的媒体一样。这样，我就不能允许自己随随便便地去做其它事情。这种类似羁绊的感觉并不算差。再说，我也不愿去面对那些不成熟的想法。因此，我现在得到的满足感是相当大的。

——想对3D《赛尔达》进行挑战吗？

藤林：如果有机会的话我也想做做。但刚才也提到过，我有着对能将2D表现发挥到极限的“终极任天堂”的执着，因此我还是想去思考如何让最有趣的2D游戏出世。我觉得2D仍然存在着许多许多的可能性。

——最后，请对我们的读者说句话吧。

藤林：我们要通过《赛尔达》表现出2D游戏的趣味性。目前，我很自负它会成为2D游戏的巅峰之作。它里面藏着许多惊喜，这些惊喜包含了每个小组成员的热情。总之，请拿到它，玩一下试试吧。绝对不会上当的。

青沼：刚才我也提过那个镇子会带来很大的惊奇。它把到现在为止出现过的《赛尔达》要素相当巧妙地组合在一起，形成了十分意外的展开。应该怎么说呢，这是一个游戏构成的巧妙可以让人吓一跳的范例。所以，大家一起来玩这款游戏，和我一起享受这份惊奇吧。你一定会叫出声来：“原来如此啊——！”（笑）



在GBA里 展开寻找失去记忆的大冒险吧!





GBA版的《ONE PIECE》，是以正在放映的动画最新系列《大海之梦》篇作为背景的A·RPG!

ONE PIECE 龙之梦!

●动作角色扮演	●4月28日发售	●BANDAI
●5040日元	●1人用	●128M



组合各种道具,想起头脑中的回忆和技巧吧!

天不怕地不怕的主角这回遇到了大麻烦——路飞他们“麦秆海贼团”7个人的记忆全都消失了!为了取回记忆，他们需要寻找散落在世界各个地方的道具。在不同的版面中进行冒险，不断收集道具，记忆就能一点一点地找回来。另外，许多技巧也会随着记忆一起回来。究竟什么事情使主角们全部失去了记忆?在寻回自己的旅程中逐渐解开这个大谜团吧!

有50个以上的角色登场!



→新系列《大海之梦》中的谜之少年也会出场!

一边更换操作角色一边前进吧!



←带着同伴出发寻找道具。中途可以更换操作的角色。

再现著名场面的事件比比皆是!



↑可以在发生的事件中看到迄今为止作品中的感人场面!

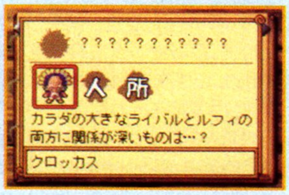
1 挑战遍布机关的版面，寻找隐藏道具吧!

能够获得各种道具的冒险舞台中布满了各种各样的机关。如果不能巧妙破解这些机关，即使与敌人进行了战斗也无法获得道具。合理使用各角色的能力，挑战充满玄机的机关，以打穿版面为目标吧!



↑破坏雪人，从中掉出道具来……也有这样的机关出现。

2 把得到的道具和“人物”“场所”组合起来吧!



→得到道具以后就试着将它们进行各种组合吧。

像“桑吉的煎锅”之类，获得的道具中许多都和麦秆海贼团成员有着密切的关系。将这些道具和“人物”“场所”组合起来，失去的记忆就会复活了!自己究竟是谁，有什么样的行动目的，一点一点回忆起来吧。

3 使用想起的技巧进行下一步的冒险吧!

取回记忆之后，忘掉的技巧也能想起来。之后，再使用这些回想起的技巧去寻找别的道具。另外，在特定的版面上凑齐条件以后，还能使出非常强力的超级招式来。熟练运用它们，把拦路的敌人全部打倒吧!



↑获得的各种道具也有收藏的要素。

充满魄力的必杀技也会出现!



→熟练掌握想起的技巧后，寻找下一个道具也会很轻松!

经营模拟游戏名作在GBA上登场！



The Tower SP



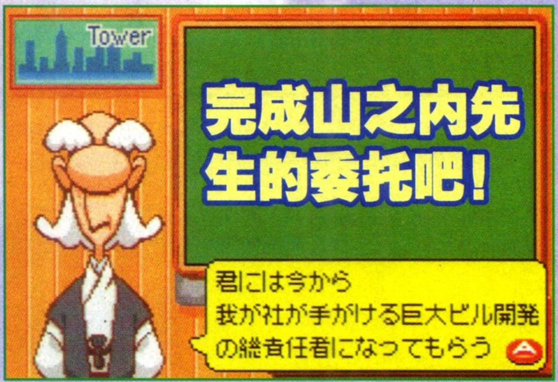
用1亿5千万元建起高楼吧！

建设高耸入云的摩天大厦并进行经营的模拟游戏登场了。在世界上受到广泛欢迎的游戏名作，如今在GBA上也能玩到了！



The Tower SP		
●模拟	●4月28日发售	●任天堂
●4800日元	●1人用	●128M

建起气派的高层大厦，满足住户的各种需要吧！



本作是充满高度“战略”性的掌机作品，并且考验玩家的战略投资眼光，很适合有经济头脑的人哦！游戏中，现在的你从投资人山之内先生那里得到1亿5千万元巨额资金，被委托经营一所摩天大厦！既有长期居住的住户，又有当作办公地点的商务用房，还有各种商店，将这些要素组合起来，吸引更多房客，使它变成广受欢迎的高层建筑吧。当房客增加，赚到了钱之后，就可以增加新的楼层，让建筑逐渐宏伟起来。展示你的经营手腕，造出世界最高的大厦来吧！

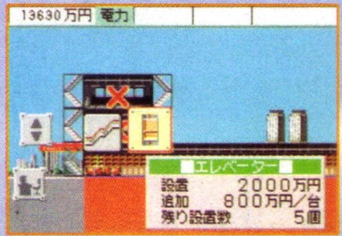


不断增加楼层，使之变成高层建筑！

↑→从平地开始不断增加楼层，使之变成巨型建筑吧。不要忘了为房客提供上下移动用的电梯。各方面都要照顾到，考虑细腻。



注意防止电梯使用出现混杂！



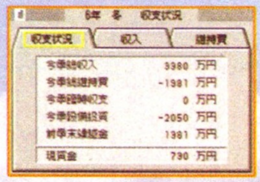
费很大力气建成的商务房和住房，如果使用不方便，就无法吸引房客了。特别是当电梯使用人数过多出现混杂时，房客的不满情绪就会上升。当楼里人们的身体颜色从黑变成粉红，再变成红色时，就说明不满情绪已经积累很高了。赶紧想出对策来吧！要做一名优秀的管理者，本作可以看成一本教材了（笑）。



累积了不满后，房客们的颜色就变红了！



←房客的满意程度可以在评价模式里查看。



↑吸引更多房客，让收支变成黑字吧。

不能只顾建设，维持管理也很重要！

当房客增加后，就会提出“希望对大楼进行清洁”“希望有停车场”等许多要求。无法满足要求的房客也会增加不满。但如果建造过多的设施，维持费用又会过高，使收支变成赤字。是回应要求还是置之不理，需要做出全面合理的判断。这是对大厦进行成功经营的重要因素！和现实的经营管理简直是一模一样，这样的游戏是不是玩起来会有点苦中作乐呢？



←↓不建造足够的大楼清扫室，经常对建筑进行清洁的话，就会出现这种最糟糕的情况。变成这样的话，房客们的评价可是要降到谷底了……



蟑螂大量出现!!



看上去是个小孩子，实际却是个很厉害的魔法师！涅吉老师将在掌机舞台上大放光彩！

魔法先生 ネギま!

MAGISITER NEGI MAGI

GBA	魔法老师 涅吉！			
卡片冒险	Marvelous Interactive	预定6月发售	价格未定	容量未定
	卡带	日版	人数未定	全年龄

为了拯救自己的学生，涅吉老师开始奋斗！

在漫画及动画领域受到好评的《魔法老师 涅吉！》以原创剧情登陆在GBA上！主人公就是为了魔法师修行而到“麻帆良学园”担任英语老师的少年涅吉。玩家将化作少年涅吉，救出在大迷宫“图书馆岛”里迷路的女学生们。本作的游戏系统采取了冒险RPG的形式，先在学园里收集情报，再到迷宫里，一边搜索一边和怪物进行卡片对战。这次，我们将对两个大的游戏场景和出场角色进行介绍！

在两个大的场景之间反复进行行动

麻帆良学园场景
- 在学院里收集情报
- 进行卡片对战的修行
- 集合同伴（救出女学生之后）

↔

图书馆岛场景
- 探索迷宫
- 收集卡片
- 破解谜题和陷阱
- 与敌人进行卡片对战
- 救出女学生，走进更深的谜团……

麻帆良学园场景

在学园场景中，可以在学园的地图上进行移动，从学生们那里获得图书馆岛的情报。还可以在自己的学生依文洁琳和枫等人那里接受卡片战斗的训练，为了在迷宫中能够顺利前进，去迷宫之前还是先修行一下吧。另外，虽然迷宫中的探索以救出女学生们为目的，但之后被救出的女学生是可以和主人公一起进行探险的。集合团队成员的行动也要在学园场景中进行。命中注定的伙伴是哪一个呢？在学园组成你心目中的队伍，向充满神秘的图书馆岛发起挑战吧！



←拥有各种传说的“世界树”也会出现。

和学生们进行接触



用卡片进行修行，使能力上升！

修行和与怪物对战一样，都是使用卡片来进行的。游戏中会对战斗流程进行详细说明，并进行练习。练习成功的话，攻击力和防御力会相应上升。



登场人物介绍 涅吉和快乐的伙伴们



涅吉·史普林菲尔德 初中部2-A班班主任
憧憬父亲，希望成为优秀魔法师的少年。为了修行而来到麻帆良学园当老师。

神乐坂 明日菜（かぐらざか あすな） 初中部 2-A班8号
性格坚强的女孩，第一个知道涅吉真实身份的学生。每次事件都被卷进去。

近卫 木乃香（このえ このか） 初中部 2-A班13号
说关西话。个性温柔，喜好占卜，一直将涅吉当作弟弟般宠爱。

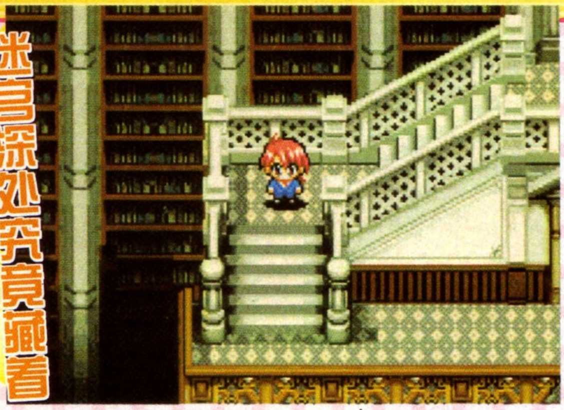
樱咲 刹那（さくらざき せつな） 初中部 2-A班15号
总带着超出身高的长刀，使用拔刀术的用剑高手。从小与木乃香一起长大。

佐佐木 莳绘（ささき まきえ） 初中部 2-A班16号
从5岁时就开始练新体操，并对其非常喜爱。可以用彩带抓来远处的东西。

图书馆岛场景

图书馆岛场景共有20层，是在一个越往下走越为广阔的迷宫中进行探索。期间会进行卡片对战，并搜索各种各样的卡片和道具，以救出不知身在何方的8名女学生为最终目的。当8个人全部救出后，让这些女学生迷失在岛上的原因就会迎面而来。当你揭开所有谜底后，故事才能迎来真正的结局。发挥出你天才魔法师的头脑，找出一切事件的真相吧！

迷宫深处究竟藏着什么谜团……？



↑如同名称一样，图书馆岛里装满了书。迷宫越往下走会越宽广。



↑想去图书馆岛，从学园的移动地图上选择就行了。做好准备就出发吧！



↑涅吉到达了一个宽阔通道形的场景中。左边有个宝箱一样的东西，打开它不要紧吗？会不会是个陷阱？

这难道是什么危险的陷阱吗？

冒牌货出现!?

在迷宫中登场的怪物中，有些会化成女学生的样子袭向涅吉。大意接近的话会发生危险，仔细确认情况做好准备之后再引发事件吧！





↑有些敌人用魔法是不起作用的。有没有什么弱点呢？

与怪物们的战斗是用卡片来进行的!!

在与敌人的战斗中，双方会相互使出多姿多彩的卡片，只要将对手的体力降到零就胜利了。卡片可以通过打开迷宫中的宝箱或者打倒敌人获得。卡片除在战斗中使用之外，对破解迷宫里的谜题也起着很大作用。另外，通过合成可以获得更强力的卡片。不断寻找寄宿着各种魔力的卡片，不断锤炼，发挥出自己最大的魔法潜质吧！



↑如果结成团队，伙伴们也会使出卡片。大家齐心合力的话，敌人没什么好怕的！

选择卡片进行战斗吧！





↑如果涅吉打输，就会被没收道具和经验值，并被赶回迷宫入口。战斗中决不可掉以轻心！

卡片拥有这些效果哦！

1 洗牌卡（点数1−9）
随机将手牌中数量与卡片点数相同的卡片调换。手中没有想要的卡片时使用。

2 提升卡（点数1−9）
可以将卡片上的点数加算在任意战斗卡片上。可以一口气对敌人造成沉重打击。

3 推迟卡（点数1−3）
让其它战斗卡片的效果根据推迟卡的卡片点数延迟相应数量的回合。

4 逃亡卡（无点数）
使用这张卡片，就可以立刻中止卡片对战。情况不妙时非常管用。

5 迷宫脱出卡（点数1−9）
可以瞬间向上移动与卡片点数相同的层数。进行重复搜索时十分方便。

6 搜索卡（无点数）
可以显示女学生所在方向的卡片。若女学生不在当前的阶层中则没有反应。

7 体力回复卡（点数1−9）
可以回复在战斗中损耗的体力。在迷宫中使用，以备下一场战斗吧。



长濑 枫（ながせ かえで）
初中部 2−A班20号
虽然本人予以否定，但实际上是甲贺忍者。运动神经和动态视力特别优秀。



依文洁琳·A·K·麦道威尔
初中部 2−A班26号
真面目是吸血鬼，并且是名身经百战的魔法师。被涅吉的父亲用咒语封住了魔力。



宫崎 和香（みやざき のどか）
初中部 2−A班27号
性格内向，不爱说话。非常喜欢待在书堆里，因此被任命为学园的图书委员。



雪广 绫香（ゆきひろ あやか）
初中部 2−A班29号
2−A的班长。容姿端丽，头脑清晰，是财团的大小姐。非常喜欢涅吉。

别的学生和其他角色们也会作为配角登场！



名侦探柯南 黎明的纪念碑

●冒险游戏	●4月21日发售	●BANPRESTO
●5040日元	●1人用	●64M

在挑战杀人事件之谜的《名侦探柯南 黎明的纪念碑》里，只要通过了冒险游戏之后，就可以玩到柯南他们登场的小游戏了！有谜题和动作等许多形式，即使打穿了游戏也可以继续享受！

在高层大厦中发生了杀人事件。找出犯人吧！

游戏的舞台是海边的一座高层大厦。这里流传着一个受诅咒的传闻，柯南、小五郎和小兰三个人为了调查来到了这里。在大厦落成纪念的庆祝会上，事件就在出席的柯南等人面前发生了。找出犯人，解决事件吧！在“调查部分”中，要尽量搜集情报以及作为证据的“因素”，使“推理部分”得以有利进行。抓住犯人后，游戏就打穿了。之后，让我们来玩小游戏吧！



柯南
这次不仅使用推理，还要活用小游戏！



←小五郎接到的一件委托就是事件的前奏。



→在限制时间内选择正确的答案吧！

通关后也有乐趣！向小游戏发起挑战！

打穿一遍“EASY模式”或者“NORMAL模式”，就可以选择“商店”模式了。用游戏中积攒的硬币可以在这里买到小游戏来玩。小游戏一共有5种，它们的规则虽然简单，却分别拥有数个关卡。是相当本格的游戏哦！在这里介绍了《4×4拼图》《轰鸣吧！加速引擎》和《真相只有一个》3个小游戏。无论哪一个都充满了原作的气息，在柯南的世界里尽情游戏吧！

4×4拼图



←将数字排列成正确顺序的拼图游戏。一共有16个版面。

轰鸣吧！加速引擎



←操作乘上滑板的柯南，在规定时间内到达终点的动作游戏。

真相只有一个！



←在规定时间中，从20个人偶中挑出与众不同的一个吧！

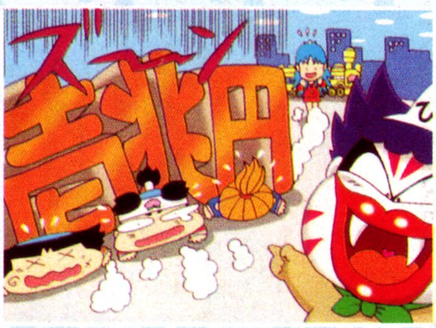
桃太郎电铁G ——制作黄金卡组吧！

●桌棋游戏	●6月30日发售	●HUDSON
●5040日元	●1-4人用	●容量未定

名作桌棋游戏的最新版携带新系统“卡组系统”登场了。还有新角色和新卡片等许多要素！不断经营，成为有钱的公司老板吧。有钱的话，职业棒球队和电视台都可以当场买下！

穷神大王最凶恶的暴行“扔掉1兆日元吧！”

说到《桃铁》系列，最有名的就是各种穷神来给玩家捣乱了。其中最有人气的（！？）“穷神大王”这次力量提升到难以置信的程度！居然可以扔掉1兆日元，达到了史上的最高金额。当然，如果拥有的金钱不足1兆，当场就变成负债了。这次的“穷神大王”将是有史以来最危险的存在！如果真的出现了，就赶紧使出你的浑身解数……逃得离他远远的吧！



↑最凶的穷神“穷神大王”袭向玩家！受到袭击的人命中注定是倒数第一吗？



↑以前出现过的穷神也纷纷登场。这位“飓风穷神”会把建好的地产吹走，对玩家造成重大损害！有什么办法可以进行防御呢？

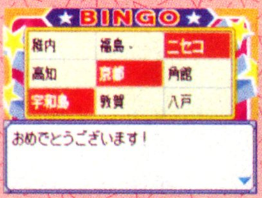


↑“穷神大王”的“扔掉1兆日元吧”发动！要是吃了这一招，任何玩家都会破产吧？

合理使用新卡片吧！

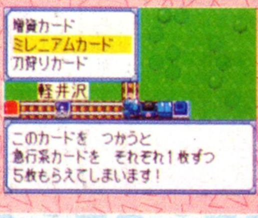
这次的新卡片都是一些使游戏变得有利的好东西。“BINGO卡”会在到过的城市上打上图章，如果图章连成“BINGO”，就能够获得金钱。“踏步卡”能使玩家在当前位置停留一回合。“千年卡”可以一口气把一套五张的前进系卡片全部拿到！操纵这些卡片，尽量在最短时间内使形势变得对自己有利吧！

BINGO卡



←标志连成一列就会有临时收入了！

千年卡



←这张卡的出现几率只有一千分之一！

踏步卡



←若使用得当，这张卡会非常有用！

甲虫王者 对战大师

●育成　●4月发售　●Culture Brain
●5040日元　●1-2人用　●64M

用卡片的力量在昆虫大战中取胜吧！

大人气的对战游戏《甲虫王者》在GBA上出了卡片对战游戏！用卡片操纵你手里的独角仙及天牛等人气昆虫进行对战吧！只要玩家在地图上移动，故事就会随之展开。利用在游戏中得到的回复系及攻击系的卡片，使昆虫怪物的对战变得更为有利吧！



←让世界上存在的昆虫在游戏中进行对战吧！



→互相使出擅长的招式进行激烈战斗。



→昆虫怪物拥有各种各样的必杀技。用得意技巧一口气打倒敌人吧！

对战系统很厉害！

游戏中有一对一的“单挑”和需要考虑战术的“战略”两种对战方式。巧妙操纵你的昆虫怪物，合理利用地形及特技，就能打对手一个出其不意，获得华丽的胜利！



←合理设置你的甲虫怪物，目标是打倒敌人！

甲虫王者 对战斗技场

●育成　●4月发售　●Culture Brain
●5040日元　●1-2人用　●64M

让最强的昆虫诞生吧！

本作最大的特点，就是通过训练及进行DNA操作来实现的“进化系统”，来创造最强的昆虫怪物。养育出的昆虫怪物可以参加各种大会。根据对战斗技场的战斗情况，等级和称号都会发生变化！让自己的甲虫变成真正的王者，称霸世界吧！



←拥有超能力的昆虫怪物也能做出来。让它们不断进化吧。

和竞争者进行对战！

《对战大师》和《对战昆虫》之间可以通信对战及交换道具。能做许多许多事哦！和你身边的同伴进行交流，共同提高实力吧！



←养育出强力的昆虫怪物后就进行通信吧！



→通过训练，必杀技也会得到进化！



←各种充满挑战性的大会在等待着你！

EREMENTAR GERAD

●冒险游戏　●预定夏季发售　●TOMMY
●价格未定　●1人用　●容量未定

游戏的舞台是港口城市波尔多加莱恩！

受到关注的新动画《EREMENTAR GERAD》以原创剧情做成游戏了！主人公库他们在旅行途中到达的港口城市就是游戏的舞台。玩家需要操纵主人公们，在城镇里的集市和不可思议的建筑物中进行探索，使故事的剧情得以展开。库与琳根据对话中不同的选项会提升相应的同步率，这会对战斗部分产生影响。同步率较高的话，战斗中的合作能力也会相应提升。到了游戏中的战斗场景之后，就组合每个角色的卡片，相互协作打倒敌人吧！



←提升同步率，使战斗变得更有利吧！



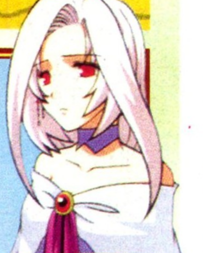
→在地图上进行移动，遇到敌人就会发生战斗了！



卡尔森

原创角色也会登场！

原作者东まゆみ老师重新绘制的，游戏专用的新角色也会出场！他们都是游戏中的重要人物，本作的故事里，这些人物掌握着剧情的关键，在主人公出现之前就出场了哦！



茵达

小喵的喵之收集

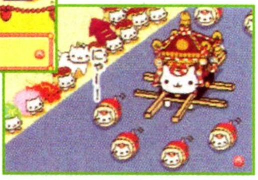
●育成　●3月24日发售　●MTO
●4179日元　●1-2人用　●64M

和可爱的“小喵”一起玩 吧！

以温馨角色“小喵”为主角的可爱桌棋游戏。有祭典和海水浴等许多主题的地图，玩家将在这些童话般的场景中操纵“小喵”进行游历。游戏途中出现的各种事件和小游戏也令人感觉到温馨和愉快！在这可爱的氛围里放松自己的心情吧！



←得到的卡可以在游戏中使用。合理使用吧！



→关于“小喵”的各种情节也十分有趣！这是什么祭典上的仪式呢？

杰作选！加油伍佑卫门1·2 雪姬与闪热

●动作　●4月21日发售　●KONAMI
●3990日元　●1人用　●128M

人气系列的两款作品收录在一块GBA卡带里了！以江户时代为主题，“力士”和“艺者”之类的日本传统要素非常丰富。关卡和小游戏的数量非常多，在耳熟能详的《大盗伍佑卫门》世界中慢慢享受游戏的乐趣吧。



←拍照留念用的“艺者”和“力士”人型牌!?笑料也有一大把！



→乘上各种机械，伍佑卫门也会POWER UP！

悠悠熊的每一天

●动作 ●4月发售 ●IMAGINEER
●5040日元 ●1人用 ●容量未定

拍下悠悠熊的照片吧！

一边看着屋里的悠悠熊，一边拍下它的动作吧！巧妙地拍下照片，完成自己独有的相册就是游戏的目的。游戏中，有些要拍的画面是限定了季节与时间的，拍这种照片时，就需要一边关注窗外的景色和时间，一边按下快门！给悠悠熊各种道具，就能让它摆出各种姿势。巧妙地运用它们，拍出各具魅力的照片，就能够使自己的相册得到充实。在这间温馨的小屋里，和你可爱的悠悠熊度过快乐的时光吧！



←每天从早上10点到晚上22点都能拍摄。



→把镜头对准你的悠悠熊，按下快门吧！



小游戏也“超”可爱！

拍摄中使用的道具可以通过4种小游戏来获得，利用它们对本篇进行攻略吧！



↑参照乐谱，在钢琴上弹出曲子来吧。

洛克人 ZERO4

●动作 ●4月21日发售 ●CAPCOM
●4990日元 ●1人用 ●128M

新角色和强敌大公开！

在这款人气系列的最新作中，登场了许多人类与半机器人。其中，“技术”是一位与“雪”有些关系的战斗用谜之半机器人。他与故事有什么关系呢？当故事得到进一步发展后，还可以使用协助ZERO的辅助角色“电子狼”！



←「电子狼」可以进行体力恢复和援护攻击，是可靠的同伴。



→谜之半机器人。看起来是战斗用的，是ZERO的敌人还是朋友则不得而知。

技术



→对战场进行记录，为追求人类与半机器人的和平而努力。

雪



→一边在水中用墨汁隐藏身形一边战斗。看准冒出来的那一刻吧！

巡航乌贼

传说少年

●动作冒险 ●5月19日发售 ●BANDAI
●5040日元 ●1人用 ●64M

少年托玛和同伴们一起进行大冒险！

本作是一款操作主人公托玛，和同伴们一起在壮大的世界中冒险的本格冒险类游戏。游戏中，玩家一开始先要操纵主人公和其他登场人物进行对话，收集下一步行动的情报。收集足够的情报以后，就进入满是陷阱和敌人的动作版面。托玛要攀上岩壁，推动物体，不断穿越各种高山与密林，向更多的未知世界进行挑战。在版面中可以获得体力回复及战斗用的道具，它们会很好地辅助托玛，对冒险起着重要的作用。目的达成之后，就进入下一个区域了。至于有时出现的强敌，就叫出可靠的同伴来，一起对付他们吧！



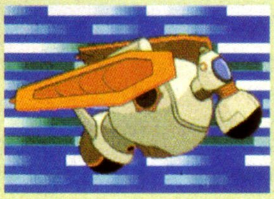
←在陷坑前做这种动作，不会有危险吗？



→对于特定的对手，托玛会使用拳法来作战。

叫同伴出来帮助你吧！

用拳法和道具赢不了的对手，就叫出同伴“贝佛尔的孩子”或者巨型机器人一起战斗吧。同伴们的出现会使战斗变得更有利的！



←巨型机器人「天鹅」是个强力的伙伴。

鲨鱼故事

●动作 ●3月31日发售 ●TAITO
●5040日元 ●1人用 ●64M

满载各种小游戏！

成为话题的电影《鲨鱼故事》继NGC后，又在GBA上推出了游戏！操作奥斯卡来收集版面上的金币吧。收集一定的金币后，就能玩到许多充满原作特色的小游戏了。小游戏有“竞速”“时机”“对战”等许多种类。目标是通过全部20关！在广阔的大海中不断遨游，寻找原作中的各种登场角色，完成史无前例的大冒险吧！



↑一边从海中同伴那里获得情报一边寻找金币吧。版面里还有其它道具哦。



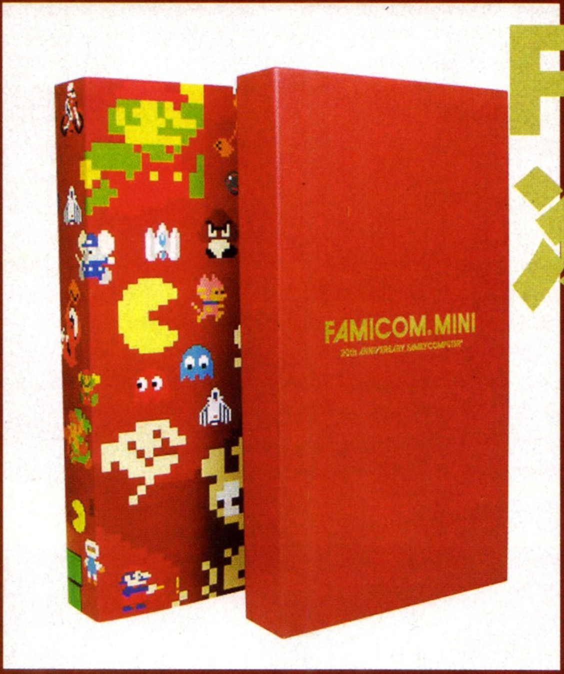
奥斯卡
一条轻浮的鱼，总是满口胡言。



←在游戏中途，还能欣赏到电影里的著名场面！给你留下深刻印象的那一幕也会出现吗？



→在“竞速”里，需要连打按键使奥斯卡获得优胜。拿出你的毅力，获得优胜吧！



FCminiの神话 冷饭的典范

在最后，我们必须把页码留给“FAMICOM MINI”，因为它实在是太成功太有影响力了。如果要把2004年做一个最震撼的新闻排行的话，那我会毫不犹豫地选择FCMINI捧为第一，而无视PSP和NDS。如果这是一相情愿的话，那就这样好了，因为这三十款游戏对于我，对于编辑们来说实在是太过重要了，那些杰出的作品代表了整整一个时代的精华。或许这才是游戏，任天堂耍了一个小小的手段就让我们泪流不止，但这绝不能证明我们的脆弱。对于游戏，我们有着始终如一的执着，所以我们依然热爱着。

记得前段时间国外有家网站专门对GBA发售至今的所有游戏作了一次统计，结果发现其中原创的游戏只占了很小的一部分，也就是说现在GBA王朝所拥有的数以千计的游戏中绝大多数都是移植作品。在这里我们暂且不讨论任天堂是否存在自固不前的弊病，也不论第三方厂商是否被利润左右而小心翼翼，其实有时候炒冷饭也是一门艺术！任天堂的FCmini系列游戏可以说就是冷饭的典范吧，至少恐怕再没有哪个厂商能超越该系列的成绩了。任天堂每发售一波FCmini游戏都会几乎集体窜上当期的日本游戏销量排行榜，其中“FCmini超级马里奥兄弟”所取得的成绩可以说是连同期的原创作品都自叹不如的。在日本第8界CESA游戏大赏上，任天堂的FCmini系列更是荣获了特别赏的称号，同获特别赏的还有风靡全球的EYE TOY系列，纯怀旧和纯革新在本界大赏上打个平手也算是挺让人回味的事吧。而在日本FCMINI系列更是被评为2004年业界十大事件之一。

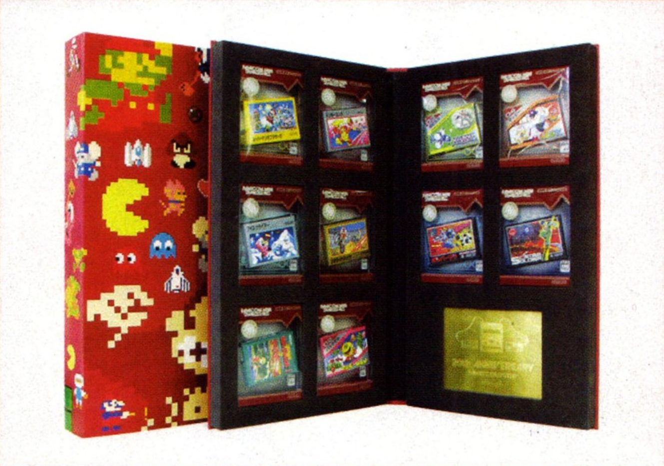
其实FCmini的成功绝非偶然，这话儿还得从头说起。就在红白机20周年纪念的时候，任天堂对外界宣布红白机正式停产，这个消息一公布就在玩家群中引起了巨大的反响，毕竟红白机是陪伴一代人成长的超级经典机型，停产就等于这个时代的正式终结，玩家们的追思情结一下子就被触发了出来，以至于当时出现了一股收藏的热潮，日本店头的全新机器更是一夜之间身价百倍，而且还一机难求，除此之外中古市场也出现复古热，一度2手FC卡带的交易量占到了整个中古市场买卖60%之多的份额，这一切任天堂都看在眼里记在心里。接下来任天堂启动了一系列的红白机20周年活动，其中包括在东京建立FC博物馆纪念这一代经典主机，与此同时还大打广告哄抬气氛，一时间日本玩家对任天堂的热情空前高涨。那时候SP是任天堂旗下的绝对主力机种，当时任天堂别出心裁的推出了FC限定版SP讨好FANS，超级经典的设计一下子就征服了全日本的玩家，就算是已经拥有了SP的玩家都忍不住再买一台下来收藏，首批限定版主机一上市就被抢了个底朝天，而且玩家的呼声依然很高，以至于任天堂下定决心批量生产以满足市场的需求。即便是在强弩之末的商战之后因为有FC限定版SP的力挺，SP的周销量居然突然上升了3万多台，要知道这在传统的淡季简直是不可想象的神话，但FC限定版办到了，这就是任天堂，这就是红白机。

复古的力量

在硬件方面任天堂的战略获得了极大的成功，接着老任的目光又聚集在红白机历史上厚重的游戏遗产上，据统计截止到红白机正式停产其游戏达到了1211款之多，在日本本土的销量是2.2586亿本，而除此之外全球范围内的销量高达2.7415亿本，其中最具有代表性的“超级马里奥”更是创造了4000万本神话般的傲人成绩，要是放到今天来说100万本的销量就已经是非常了不起了，不知不觉现在都没人用千万销量这个形容词了，取而代之的是百万，而且通常后边还要加上大作二字，实在是令人汗颜啊，莫非游戏界的黄金时期已经过了？也许吧。任天堂终于决定把FC时代的经典游戏复刻到旗下现今的主流机种GBA上，2004年2月14日情人节这一天发售的首批10款游戏每一款都是标志性的，而且卡带的设计也是复古的风格，单是拿在手上就已经亲切无比了，FCmini第一弹投放市场后立刻引起了玩家的共鸣，如果说用FC限定版SP是一种怀旧的话，那么玩FCmini游戏就是一种回归。紧接着任天堂又趁热打铁在5月21日发售了系列第二弹，而这次的10款游戏则是由玩家投票选出的，销量也是扶摇直上，同年8月10日FC磁碟系列的10款游戏面市，再度巩固了FCmini系列在日本不可动摇的地位，而2004年任天堂在北美市场也一共推出了12款经典NES系列游戏。更为重要的是FCmoni系列的热卖给任天堂带来了丰厚的利润，虽然每款游戏只卖到2000日元而已，但任天堂要做的仅仅是复刻而已，原汁原味的复刻，完全再现当年的画面音乐和操作感，甚至是BUG都依然健在，这样的工作可以说几乎就是零成本的，如果一定要算的话只有广告和卡带生产费用了，说的夸张点每卖出一款FCmini游戏就等于往任天堂的户头存入了2000日元，从FCmini系列第一弹的10款游戏发售到现在整个系列的销量高达数百万本，大家的乘法都比我好，算算看该系列为任天堂赚到了几位数的钞票吧。为什么说每年任天堂都不是最风光的厂商，却屡屡成为最赚钱的厂商，现在看来并不是没有道理的。

经典的命运

在FCmini系列收录的这整整30款游戏中，有一些游戏逐渐成长为厂商赢利的支柱性品牌，有的只是偶尔出来露露脸为厂商做做广告，还有一部分游戏早已作古或是制作厂商被吞并，只能作为“永恒的经典”被埋入玩家的记忆中。第一类游戏可以说是功成名就的典范，其中最具有代表性的就是任天堂自身的作品了，说到这里又不得不再次提到“超级马里奥”这款传世经典，可以说红白机甚至是任天堂有今天的成就和这款游戏是分不开的，无论是20年前的FC还是现在的FCmini，该作的销量都非常惊人。马里奥现在不但成为了任天堂的代表性角色，更是游戏界的标志，只要是提到游戏就不免会令人联想到这位长相憨厚的意大利水管工。综观历史任天堂几乎每一代主机的先发游戏都有马里奥的身影，其中除了FC时代之外最经典的一作出现在N64时代，



虽然从这代主机开始任天堂的家用机事业开始走下坡路，但“马里奥64”这款游戏却成为了经典中的经典，就连新掌机DS发售都要再度把她搬出来保驾护航。而马里奥的生父宫本茂先生在制作人这个位置上可以说是教父级别的了，当年一手缔造任天堂的老社长山内博宣布退位的时候，宫本茂还一度成为社长一职的热门候选人，只是宫本先生一心投入游戏制作，自感并非领导人的最佳人选罢了。

如果问你任天堂旗下仅次于马里奥甚至是和马里奥平起平坐的角色是谁，恐怕任谁都会毫不犹豫地说“大金钢”吧。大金刚早在1980年就开始在街机上展露头角，但当年的FC版本作为红白机的首发游戏之一在日本并没有获得像马里奥那样的成功，反倒是在北美受到了美国玩家的空前欢迎，为任天堂在美国的发展立下了汗马功劳，就算是现在大金刚也是美国玩家心目中任天堂的标志性角色，而并非马里奥。接下来我们不得不提到“赛尔达传说”和“银河战士”这两款划时代的作品，其中赛尔达传说对业界的贡献尤为突出，在动作游戏一统天下的时代正是她开创了全新的游戏方式，从而确立了A-RPG的标准，此后几乎所有的同类游戏都采用了她的方式，赛尔达系列本身也是家用机和手掌机多点开花，逐渐成长为任天堂乃至游戏界都不可或缺的王牌游戏。银河战士在FC时代可能并不是特别有名，但在GC和GBA上该系列可谓是大放异彩，几乎每一作都被玩家奉为经典，现在回过头去体会最原始的FCmini版本也算是寻根吧。当然了，此类游戏还有科乐美的代表作“恶魔城”等等，在这里就不一一列举了。

并不是所有的游戏现在都成为了厂商的主力，就像一个年近花甲的老校长学校会给他个很好听但没有任何实权的头衔“名誉校长”一样，FCmini的30款游戏中不乏这样的角色，其中最具代表性的就是“吃豆”了。作为南梦宫的成名作，吃豆早在1980年就推出了街机版，当时创造了30万本基板的销售记录，其FC版本更是风靡了相当长一段时间，和马里奥一样吃豆人后来成为了企业的标志性角色，但却并没有再为南梦宫带来辉煌的业绩，用功成身退来形容他再合适不过了。和之前说到的那样，某些游戏现在只能在回忆中出现了，在那个年代她是那么的动人，我想“兵蜂”是其中最具代表性的游戏了，这款街机出身的飞行射击游戏诞生于1985年，不过给玩家感触最深的还是FC版本，就算以今天的眼光来看也依然是一款极为优秀的射击游戏，遗憾的是本作没能真正延续下去，也许想见真的不如怀念吧。

文/YJ

回首，我们热爱的游戏们



标准掌机典藏

我 们 的 掌 机 标 准





ISSN 1006-5032
01>
9 771006 503000
邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：24.00元